ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro GAMER

retro GAMER

4/2019
September, Oktober November 2019

Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85

MAGAZIN-REPORT
POWER PLAY
Von Heinrich Lenhardt

H.L.

PLUS:

- Army Men
- Battle Isle 3
- Burnout
- Contra III – The Alien Wars
- Cybernoid
- Gun
- Lemmings
- Paradroid
- Rebel Assault
- Robocop 2
- Sacred
- Skool Daze
- Solomon's Key
- Universal Military Simulator
- Ultracore
- Yie Ar Kung-Fu
- Zero Tolerance

u.v.m.

SEIT 1982 KÄMPFT »SPIDEY« IN SPIELEFORM. DREI DINGE HATTE ER IMMER DABEI: KOSTÜM, SPINNENNETZ UND KLETTER-FÄHIGKEIT

SPIDER-MAN®

IMMERSIVE SIMS

System Shock und *Ultima Underworld* gründeten ein neues Genre, es folgten Klassiker wie *Deus Ex*, *Thief* oder *Bioshock*

MORTAL KOMBAT

Gewalt-Trip oder herrlich übertriebenes Prügelspiel? Die Spieler haben ihre Wahl getroffen, die Behörden sind entspannt

50 JAHRE KONAMI

Ob in der Spielhalle oder zu Hause: Konami begeistert uns seit einem halben Jahrhundert mit *Metal Gear*, *Contra*, *PES* u.v.m.

4 198107 812902 04




NEOGEO mini
SAMURAI SHODOWN
JETZT BESTELLEN!





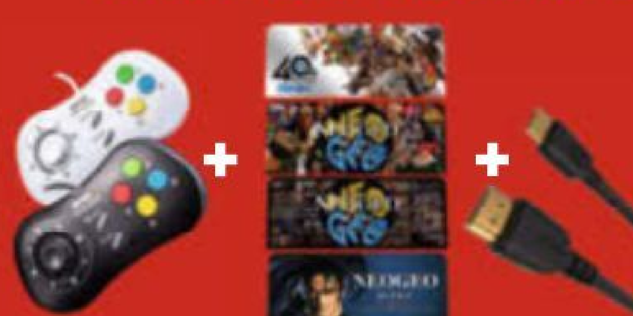
Limited Edition Limited Edition Limited Edition

RetroN S64 Console Dock (4 Farben) 49,99





Neo Geo Mini International Bundle 119,99
1x Neo Geo Mini International
2x Joypad (Farbe nach Wahl)
1x HDMI-Kabel 1x Charakter Sticker




X-Morph 39,99



Retron 77 (Atari) 79,99



S Wheel für XBOX One 139,99



RetroN 2 HD SNES/NES Konsole 89,99



SupaBoy 119,99



Mega Retron HD 59,99



SupaRETRON HD (SNES) 79,99



Smart Boy 59,99



WWD 
WORLDWIDE DISTRIBUTION GmbH

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG
---Händler Welcome---

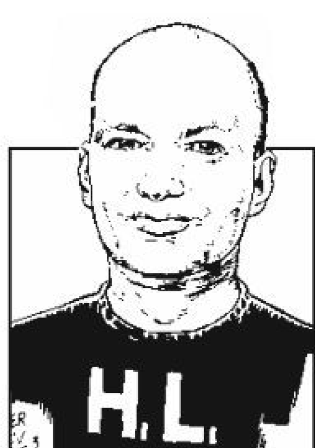
Email: info@worldwidedistribution.de
Tel: 07721 9912177, Fax: 07721 9938659

www.worldwidedistribution.de

Alle Markennamen, Warenzeichen, Logos und Abbildungen sind Eigentum Ihrer rechtmäßigen Eigentümer. Neo Geo Mini ©SNK

retro* GAMER


Anatol Locker


Heinrich Lenhardt


Jörg Langer


Michael Hengst


Mick Schnelle


Roland Austinat


Winnie Forster

Willkommen zu Retro Gamer 4/2019

Während ich dieses Editorial schreibe, haben in Bayern (wo Redaktion und Verlag von Retro Gamer sitzen) gerade erst die Sommerferien begonnen, während sie am Erscheinungstag des Heftes in neun Bundesländern schon wieder vorbei sind. Ich sehe da eine entfernte Parallele zum Retrospiele-Hobby: Während der eine die altehrwürdige Serie X schon längst abgehakt hat, ist sie für den anderen noch neu und unverbraucht.

Mir passiert beides regelmäßig, also sowohl das Endlich-mal-selber-Ausprobieren als auch das Wiederspielen alter Perlen. Viel Zeit verbrachte ich zuletzt (durch unser Amiga-Sonderheft) mit **Pirates!**, **Populous** und **Carrier Command**. Und jetzt, nach Beendigung dieser Ausgabe, habe ich große Lust auf die Konami-Serien **Metal Gear** und **Contra** bekommen. Kein Wunder, berichten wir doch in gleich drei Artikeln über diese Serien und ihre ruhmreiche, zuletzt aber im Heimbereich strauchelnde Spielefirma: einmal im großen Schwerpunkt **50 Jahre Konami**, dann im Report **Contra III – Alien Wars** sowie in Winnie Forsters Full-Set-Artikel zu **Probotector**-PAL-Versionen).

Andere Serien lassen mich spielerisch eher kalt, und dennoch lese ich sehr gerne über sie. Beispiel **Mortal Kombat**: Unsere Historie dazu behandelt neben reinen Entstehungsfakten auch eine zeitgeschichtliche Wandlung. Denn auf den ersten Blick ist es nicht zu erklären, dass die alten Pixel-Prügelspiele der „MK"-Reihe reihenweise indiziert wurden, die viel detaillierteren (und meines Erachtens auch viel brutaleren) neuen Teile hingegen nicht mehr. Die Begründung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien: Gerade durch die große Übertreibung (X-Ray-Finisher, Verwenden eines abgerissenen Torsos als Bauchredner-Puppe u. v. m.) sei das Spiel zu weit weg von der Realität, als dass es jugendgefährdend wirken könne. Merke: Die Einschätzung von Gewaltdarstellung ist kein Fixum.

Auch unsere Titelstory **Spider-Man** ist ein gutes Beispiel: Während die frühen Spiele (und auch die frühen Comics und Filme) doch sehr auf die Action abzielten, tritt in den letzten Jahren Peter Parker immer mehr als durchaus problemgeplagter, menschelnder Charakter auf den Plan. Neuerdings ist er ja sogar polyglott geworden und besucht im Kinofilm **Spider-Man – Far from Home** Venedig und Co. Wie ja auch andere aktuelle Superhelden-Filme vorrangig die Sorgen und Nöte ihrer Protagonisten behandeln und mancher Special-Effects-Kampf dazwischen eher wie unliebsame Routine wirkt. Merke: Auch Superhelden sind nur Menschen …

Als weitere Highlights dieser Ausgabe empfehlen möchte ich euch unter anderem die **Burnout**-Historie, die Reports zu **Stealth Games** und **Immersiven Simulationen**, den Making-of-Artikel zu **Paradroid** und natürlich die Klassiker-Checks und Retro Revivals unserer Retro-Experten wie **Mick Schnelle, Anatol Locker, Michael Hengst** und **Winnie Forster**. Ganz besonders lesenswert finde ich dieses Mal Heinrich Lenhardts **Magazin-Report Power Play**.

Viel Spaß beim Lesen!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer



NOCH AM KIOSK

Die 60 besten Spiele und viele Plattform-Infos zum Commodore Amiga

Oder bestellen unter shop.heise.de

retro GAMER

INHALT 4/2019

September, Oktober, November

Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

SPIDER-MAN

028 Spider-Man
Seit Anfang der 80er hüpft und kämpft Peter Parker alias Die Spinne alias Spidey. Wir begleiten ihn durch die Zeit

KLASSIKER-CHECK

014 Buck Rogers: Countdown to Doomsday
Michael Hengst hat ein ganz besonderes AD&D-Rollenspiel neu erlebt. Ab ins All!

154 Sacred
Ein *Diablo*-Klon? Wer so etwas sagt, bekommt es mit Mick Schnelle zu tun

SCHWERPUNKT

016 Magazin-Report: Power Play
Heinrich Lenhardt, Anatol Locker und Boris Schneider-Johne über den Weg der *Power Play* vom Beileger zum echten Heft

040 Immersive Simulationen
Von *Ultima Underworld* über *System Shock*, *Arx Fatalis* und *Deus Ex* bis *Prey*

062 50 Jahre Konami
Wir bringen Ordnung in das gewaltige Portfolio eines der ältesten Spielehersteller

114 Stealth Games
Ob in *Thief, Commandos, Metal Gea*r oder *Splinter Cell*: Schleichen ist Trumpf!

180 35 Jahre Mastertronic, 35 Spiele
Die Devise: viel Masse, manchmal Klasse, und immer zum kleinen Preis

FIRMEN & MACHER

036 Kingsoft
Nur wenigen Publishern gewähren wir mehr als einen Firmenarchive-Beitrag. Ab sofort gehört dieser deutsche Vertrieb dazu

122 Running with Scissors
Ein One-Hit-Wonder? Eher eine Immerderselbe-Skandal-Firma: Seit Jahr und Tag dekliniert RwS das stumpfe *Postal* durch

170 Stoo Cambridge
Auf VC-20 und C64 lernte er pixeln und coden, ging von Impressions zu Sensible und prägte dort *Cannon Fodder*

RETRO REVIVAL

006 Space Quest III
Anatol Locker wundert sich beim Spielen über den Sierra-Klassiker

026 Universal Military Simulator
Michael Hengst lässt mit dem *UMS* in Waterloo Ritter gegen Marines kämpfen

078 The Horde
Winnie Forster spürt den obskuren Genremix von Paul Reiche III auf

102 Rebel Assault
Mick Schnelle erinnert sich, wie er für dieses Spiel ein CD-ROM-Drive kaufte

162 Battle Isle 3
Mick erklärt, wieso Blue Byte auf Multimedia besser verzichtet hätte

EXPERTENWISSEN

072 Contra III: The Alien Wars
Auf dem SNES wurde *Contra* vom hektischen Ballerspaß zum Technikspektakel

080 Solomon's Key
Tecmos Spielhallen-Hit verband Plattform-Action, schöne Optik und knifflige Levels

136 Alex Kidd in Shinobi World
Sega war seinem Maskottchen bereits untreu geworden, da drehte Alex Kidd auf!

148 G-LOC Air Battle
Als normaler Automat und Heimversion gut, als 360-Grad-Maschine umwerfend

156 Skool Daze
Farbarme Puppenhaus-Perspektive, dafür viel Spaß: Schüler gegen Lehrer!

FÜR GENIESSER

050 Machina Obscura: Casio Loopy
Diese Mädchen-Konsole enthielt einen Sticker-Drucker, litt aber unter Spielemüll

060 Konversionskönige: Lemmings
Über das Abenteuer, die Amiga-Lemminge irgendwie auf den Spectrum zu portieren

110 Full Set: Probotector
Für seine Sammel-Empfehlung stellt Winnie Forster alle PAL-Versionen zusammen

188 Homebrew
Auf satten vier Seiten stellen wir euch empfehlenswerte Spiele-Eigenbauten vor

HISTORIE

008 Paradroid
Von allen Andrew-Braybrook-Klassikern ist dies der vermutlich größte

086 Yie Ar Kung-Fu
Man hört quasi beim Lesen des Titels die Kampfschreie dieses Prügel-Klassikers

092 Mortal Kombat
Spielerisch ausgefeilt, grafisch brutal: Wir durchleuchten die *MK*-Serie per X-Ray …

126 Burnout
Criterium pfiff auf Rennspiel-Realismus und programmierte lieber Massenkarambolagen

164 Cybernoid
Dieser Historienreport führt von *Equinox* und *Exolon* über *Cybernoid* bis zu Teil 2

MAKING OF

022 Zero Tolerance
Für die 16-Bit-Konsole Mega Drive einen Ego-Shooter zu basteln war ein Wagnis

056 Gun
Noch vor *Red Dead Redemption* brachte Neversoft dieses Western-Epos

104 Robocop 2
Drei Teams schufen sechs Spieldesigns für sieben Heimcomputer-Versionen

144 Army Men
Viele von uns spielten mit Plastiksoldaten. Dank EA und 3DO auch auf dem Screen

176 Ultracore
1994 war das Spiel *Hardcore* so gut wie fertig. Erschienen ist es aber erst 2019

RUBRIKEN

003 Editorial
004 Inhalt
192 Retro-Feed
194 Vorschau / Impressum



HELDEN-GALERIE

ERKENNT IHR ALLE DIESE PIXELFIGUREN?


062


072


092


104


006



028

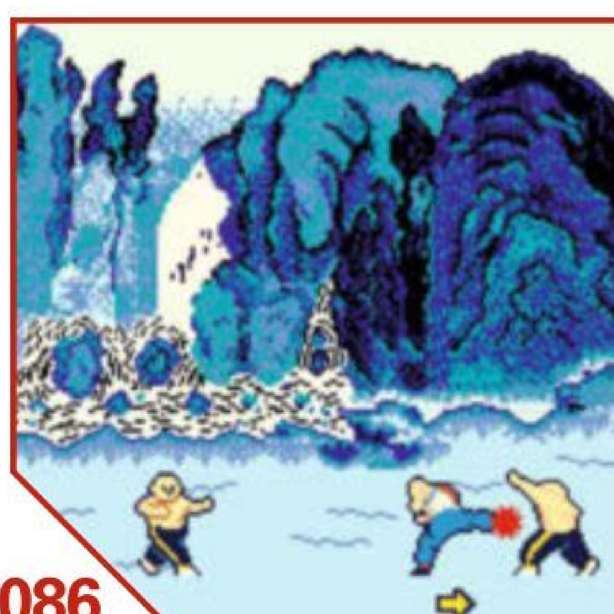

036


056


072



080


086



102



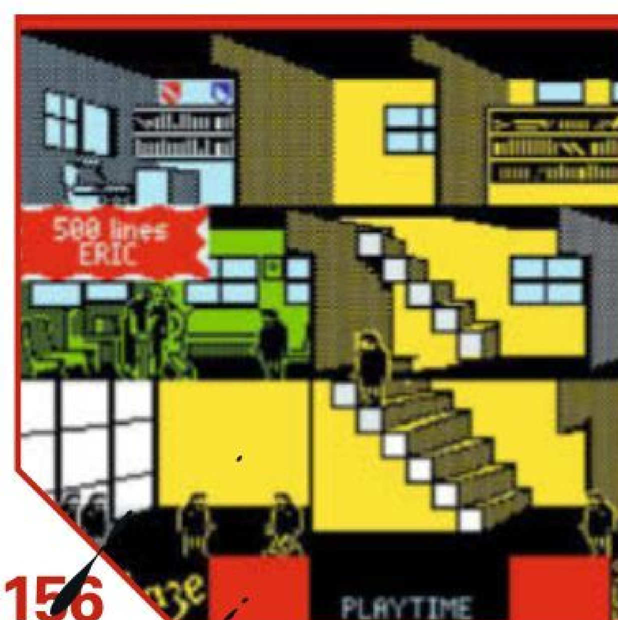
126


136


154



180



156


164

Space Quest III: The Pirates of Pestulon

PARADE-PARODIE



» PUBLISHER: SIERRA ONLINE
» ERSCHIENEN: 1989
» HARDWARE: MS-DOS, MACINTOSH, AMIGA, ATARI ST

Von Anatol Locker

Ganz klar, die *Space Quest*-Serie hat ihre Höhen und Tiefen. *Space Quest I: The Sarien Encounter* zum Beispiel ist saukomisch, spielerisch aber eine Zumutung. Zu oft muss man den Hausmeister-Helden Roger Wilco pixelgenau steuern, sonst stirbt er gar grässliche Tode. Auch dass man ohne Vorwarnung in spielerische Sackgassen gerät, wenn man auf einem Planeten Pläne vergisst, die man zwei Stunden später dringend braucht, ist ein Unding.

Space Quest II: Vohaul's Revenge ist weniger unfair, aber leider nicht mehr so lustig. Dass die *Space Quest*-Serie von den Spielern trotzdem vergöttert wurde, lag am sprühenden Charme und dem ätzenden Sarkasmus seiner Autoren, den „Two Guys from Andromeda". Als ich das erste Mal Mark Crowe und Scott Murphy interviewen durfte, wurde mir schnell klar, warum *Space Quest* so gut funktionierte: Das war kein normales Interview, sondern ein Treffen mit guten Freunden. Wir waren gleich alt, mochten dieselben Filme, hörten dieselbe Musik, teilten die Begeisterung für Computer und hatten den gleichen Humor. Gags konnten die beiden im Sekundentakt abfeuern.

Mit *Space Quest III: The Pirates of Pestulon* liefen die „Two Guys from Andromeda" zu Höchstform auf. Das liegt auch daran, dass Sierra Online keine Kosten sparte und dem Abenteuer feinste Technik spendierte. Die Grafik war für damalige Verhältnisse spektakulär: hochauflösend, gut gezeichnet und Pixel für Pixel stilsicher. Grafiker Mark Crowe, der schon für Disney digitale Artworks entworfen hatte, hatte sich hier wahrlich selbst übertroffen.

Schon in den ersten Minuten war ich angetan: Hatten die meisten Abenteuer bis dahin etwas Statisches, fühlte sich *Space Quest III* wie ein Film zum Mitspielen an. Einen Extrabonus verdient die Musik, die von *Supertramp*-Schlagzeuger Bob Siebenberg stammt. Sie ist zwar nicht ganz so schmissig wie die Titelmelodie von *Indiana Jones*, hat aber retrospektiv eine Orchesterfassung verdient – das musikalische Thema ist einfach grandios. Außerdem kam zum ersten Mal in einem Sierra-Spiel der Soundblaster zum Einsatz. Alles, was am Bildschirm passiert, klingt gut und sieht cool aus – zumindest nach den Maßstäben des Jahres 1989.

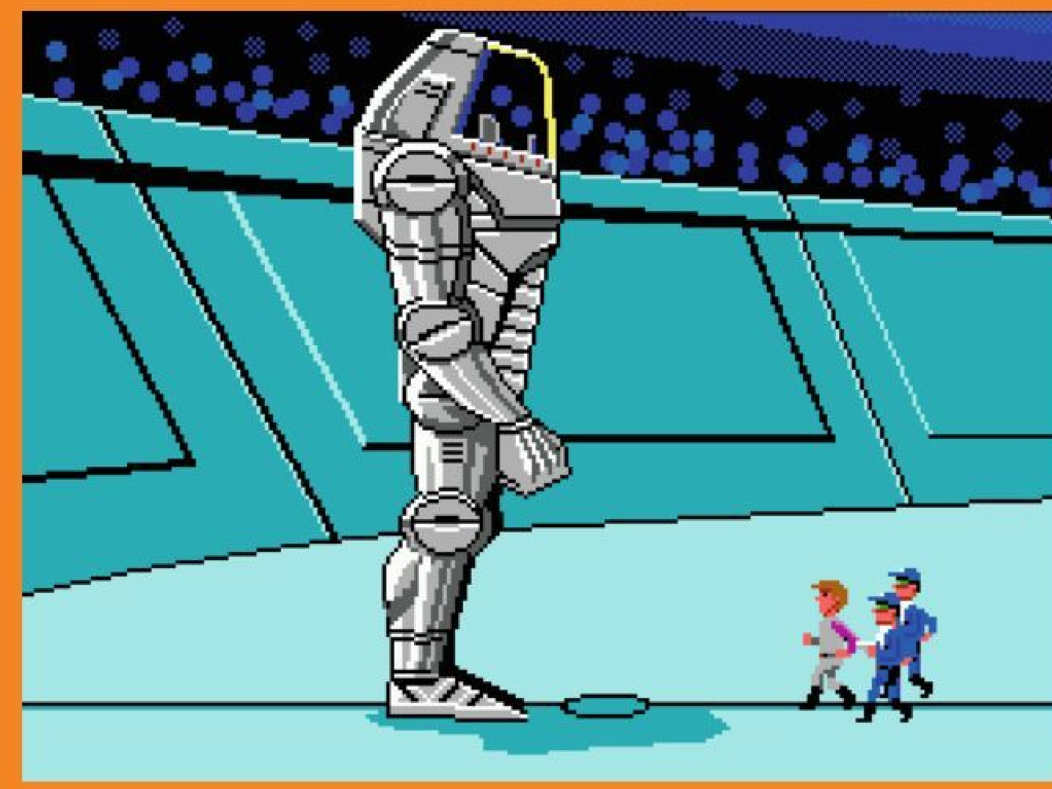
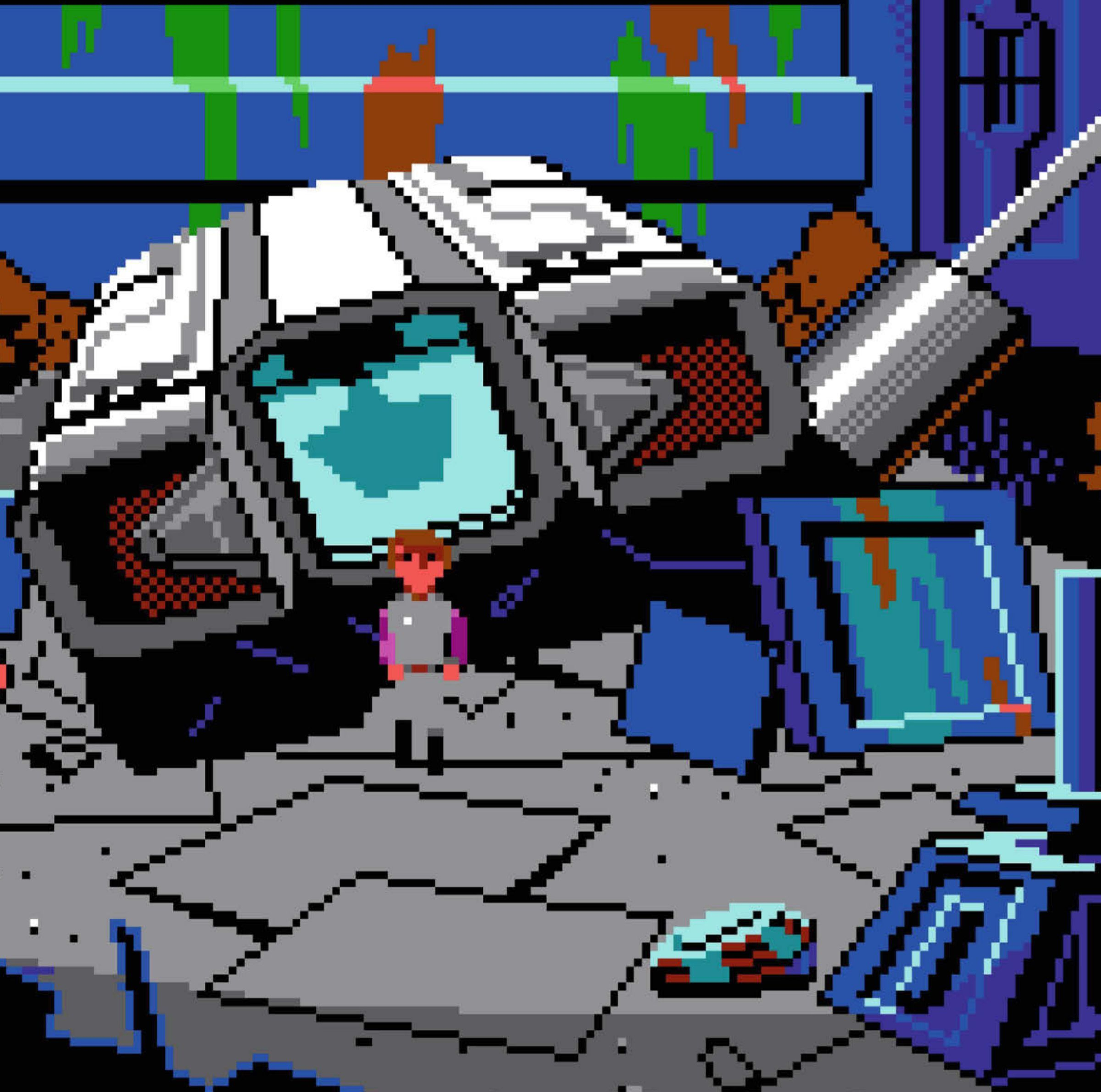
Der Rest des Spiels verließ sich auf seine mal mehr, man weniger gelungenen Rätsel, deren Gesamtqualität man als solide bis gut bezeichnen kann. In *Space Quest III* verschlägt es Roger Wilco erst einmal auf einen intergalaktischen Schrottplatz. Zu sehen gibt's hier ausgemusterte TIE Fighter, eine ACME-Rakete aus den Roadrunner-Cartoons, das EVA-Pod aus *2001: Odyssee im Weltall* und natürlich den „Aluminum Mallard", eine Verballhornung des Millenium Falcon aus *Star Wars*. Nach Auseinandersetzungen mit Ratten und einem ersten Blick auf einen Terminator steuern wir Roger zu Monolith Burger, absolvieren fluchend das eingebaute Minispiel „Astro Chicken" und helfen Roger, die „Two Guys from Andromeda" zu ScummSoft zu bringen… einer Software-Firma, deren Cubicle-Labyrinth auffällig den damaligen Sierra-Büros ähnelt.

Lohnt es sich meiner Meinung nach, *Space Quest III* heute noch einmal anzufassen? Nur wenn man dem Adventure eine gehörige Portion Nostalgiebonus einräumt. Denn leider krankt *Space Quest III* wie alle frühen Sierra-Abenteuer am unhaltbar doofen Zwei-Wort-Parser und der Cursor-Steuerung, die den Spielablauf recht zäh werden lässt. Damit nicht genug: Die Rätsel, die die Popkultur der frühen 80er Jahre auf die Schippe nahmen, wirken heute etwas bemüht und fühlen sich an, als wäre die Story um sie herumgestrickt worden.

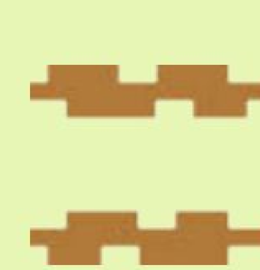
Einen großen Pluspunkt bekommt *Space Quest III* von mir jedoch für seinen überbordenden Humor und die coolen, zynischen Sprüche – was Mark und Scott an Witz ins Spiel gepackt haben, zaubert mir heute noch ein Lächeln aufs Gesicht. *

» RETRO-REVIVAL









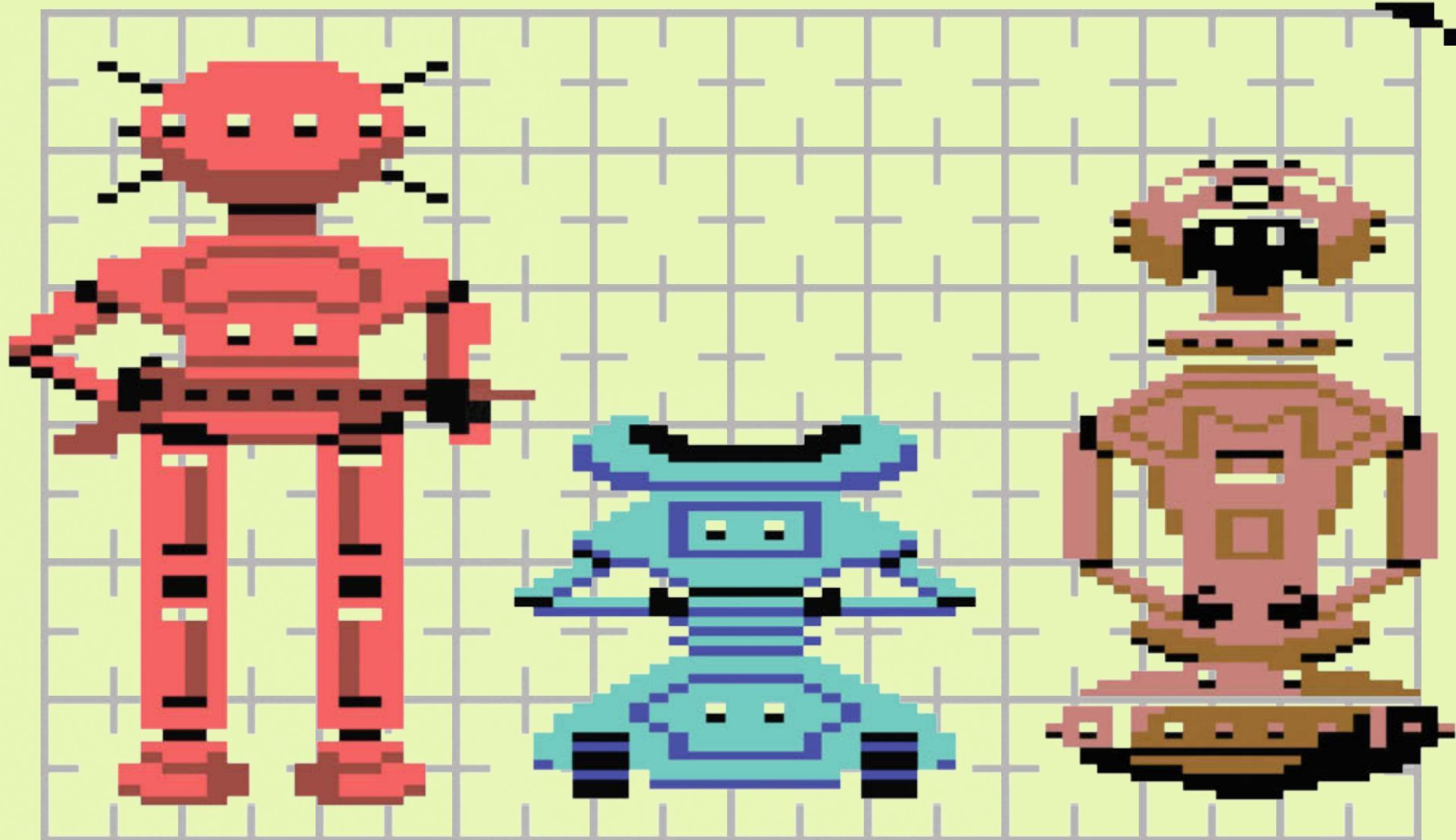


HISTORIE

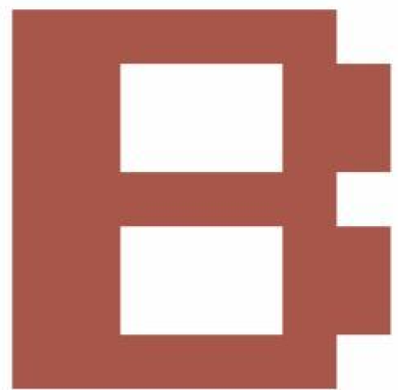
Paradroid

Andrew Braybrooks C64-Klassiker wurde von seinem früheren Werk *Survive* inspiriert und beeinflusste seinerseits wiederum *Quazatron*, *Ranarama* und *Magnetron* von Steve Turner – bevor *Paradroid* dann auf 16 Bit konvertiert wurde.









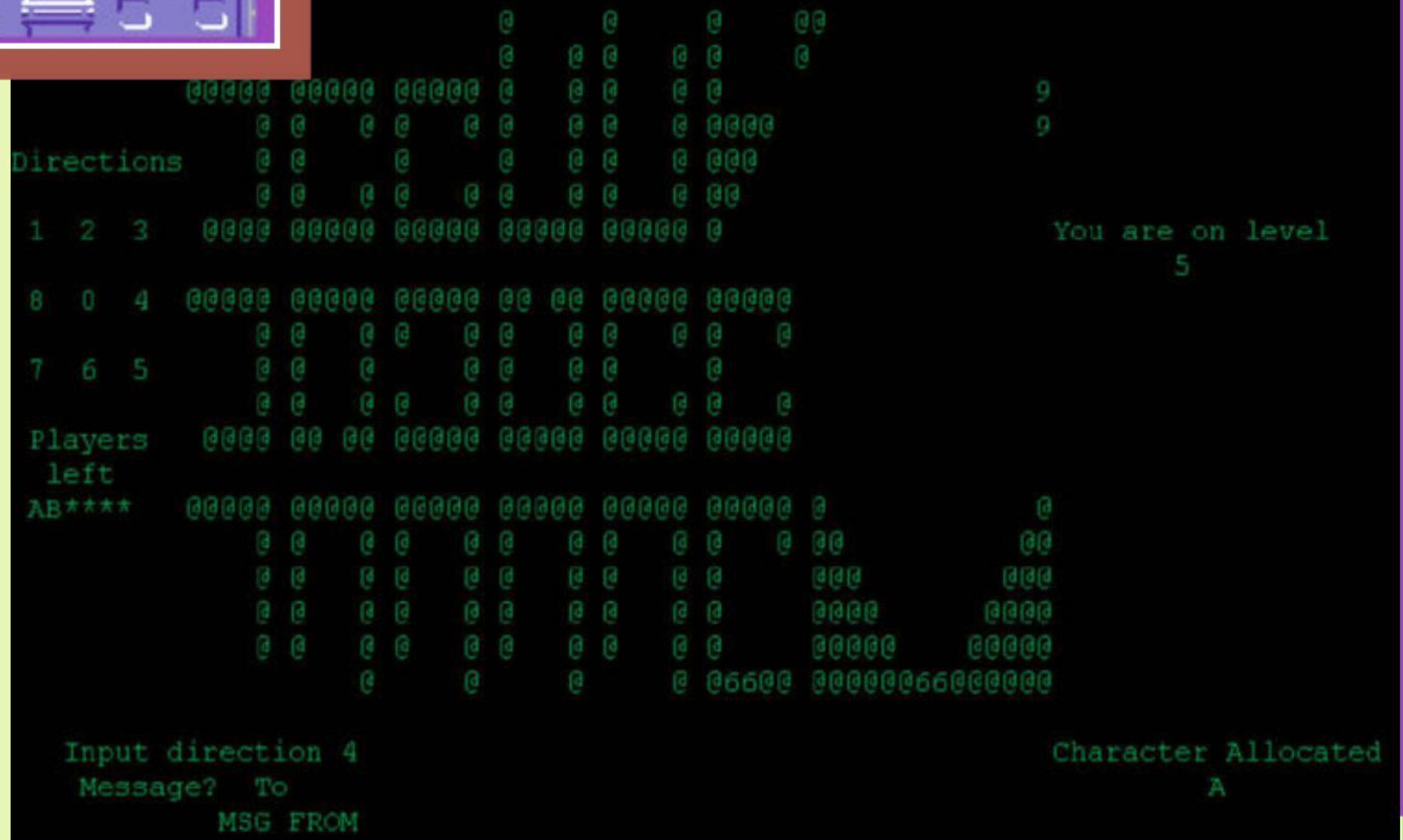
Buchhaltungsprogramme und Videospiele könnten unterschiedlicher wohl kaum sein, und trotzdem entwickelte Andrew Braybrook beides, nachdem er in den frühen 80er Jahren die Schule verlassen und bei der Elektronikfirma GEC Marconi angefangen hatte. Da er die Spiele ohne Bezahlung und außerhalb der regulären Arbeitszeit programmierte, wurde es von seinem Chef toleriert. Andrew erinnert sich: „Das Büro leerte sich nach Feierabend ziemlich schnell, und so gab es viele einsame, dunkle Nächte. Einer der Entwicklungsleiter arbeitete einmal etwas länger und sah, was ich da trieb, es störte aber niemanden. Wenn der Wachmann um 22.00 Uhr seine Runde drehte, wusste ich, dass es Zeit war, zu Hause etwas Schlaf abzukriegen, denn um 8.30 Uhr musste ich ja wieder fit sein."

An diesen langen Abenden entstand *Survive*, ein Spiel mit zehn Levels, das für sechs Akteure konzipiert war. „Wir hatten sechs Rechner im Hauptraum, also ergab ein Sechs-Spieler-Titel Sinn. An freiwilligen Testern mangelte es nicht. Ursprünglich gab es sechs Ebenen eines Gebäudes, die mit Portalen verbunden waren. Die Spieler sollten zufällig in die Levels gesetzt werden, der letzte Überlebende gewann. Zur Fortbewegung wählten die Spieler die Richtungen, und sie konnten überall ein ‚X' platzieren, um zu schießen. Ich fügte noch zwei Assassinen hinzu, die den Spieler jagten, sobald sie ihn entdeckten. Sie liefen Patrouillenrouten durch die Räume ab."





» [IBM Mainframe] Die Gegner nutzten die Dunkelheit in *Dalek Hunt*.



» [IBM Mainframe] *Paradroids* Sichtfeld-Mechaniken basierten auf *Survive*.

> »Wir hatten sechs Rechner im Hauptraum, also ergab ein Sechs-Spieler-Titel Sinn. An freiwilligen Testern mangelte es nicht!«
>
> Andrew Braybrook

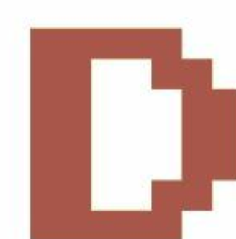


» Steve Turner wollte mit *Paradroid* ein Spiel mit „süßen Robotern".



» Das *Paradroid*-Konzept entwickelte Andrew Braybrook in einer Nacht.

Survive war alles andere als ein stumpfsinniges 2D-Ballerspiel, dank einer raffinierten Mechanik: Andere Spieler waren für einen selbst unsichtbar, wenn sie hinter Wänden standen. Allerdings fand Kollege Slodge eine Möglichkeit, das zu umgehen. Wie Andrew verrät, dauerte es eine Weile, bis er dessen erstaunlicher Erfolgsserie auf die Schliche kam: „Eigentlich war es sinnlos, auf leere Felder zu ballern, da ich solche ‚X' löschte. Aber immer nur das erste in einem Rechenzyklus. Slodge platzierte aber sehr viele ‚X' überall auf den Bildschirm, sodass der Rest durchkam und immer wieder auch unsichtbare Gegner traf. Er hat quasi sein eigenes MG erfunden …"



Die Grundidee von *Survive* erreichte zwei Jahre, nachdem Andrew bei GEC Marconi aufgehört hatte, ein größeres Publikum. Er hatte sich seinem Freund Steve Turner angeschlossen, um kommerziell Spiele zu entwickeln. Das Konzept zu *Paradroid*, ▶



seinem zweiten C64-Titel für Graftgold, entstand in gerade mal einer Nacht. „Es war quasi wie *Survive*, nur aus der Sicht des Assassinen: Jeder Charakter wollte den Spieler töten. Zudem musste dieser wechselnde Roboter übernehmen.“

Das berühmte Übernahme-Minispiel erdachte Andrew, weil er fand, dass sich der Spieler neue Roboter verdienen musste, statt sie einfach so zu bekommen. Die Übernahme sollte ein Risiko sein, da die Anzahl der verfügbaren Energiekapseln von der jeweiligen Roboterklasse abhängig war. So hatten Spieler, die bereits einen besseren Blechkameraden steuerten, bessere Chancen auf einen erfolgreichen Transfer.

Im Gegensatz zu den zwei identischen Assassinen aus *Survive* spendierte Andrew *Paradroid* neun Roboterklassen. Diese unterlagen einer Hierarchie, die einfach durch ihre Nummern verdeutlicht wurde. „Ich wollte, dass die Spieler sich nach oben arbeiten und die Roboter gegeneinander ausspielten. Sie sollten sich so auch mit den verschiedenen Typen vertraut machen.“ Im Gegensatz zu den Assassinen konnten sich die Roboter aber nicht von Level zu Level verändern. Deshalb definierte Andrew ein Ziel: Ein ganzes Raumschiff mit vielen Ebenen musste von Gegnern gesäubert werden.

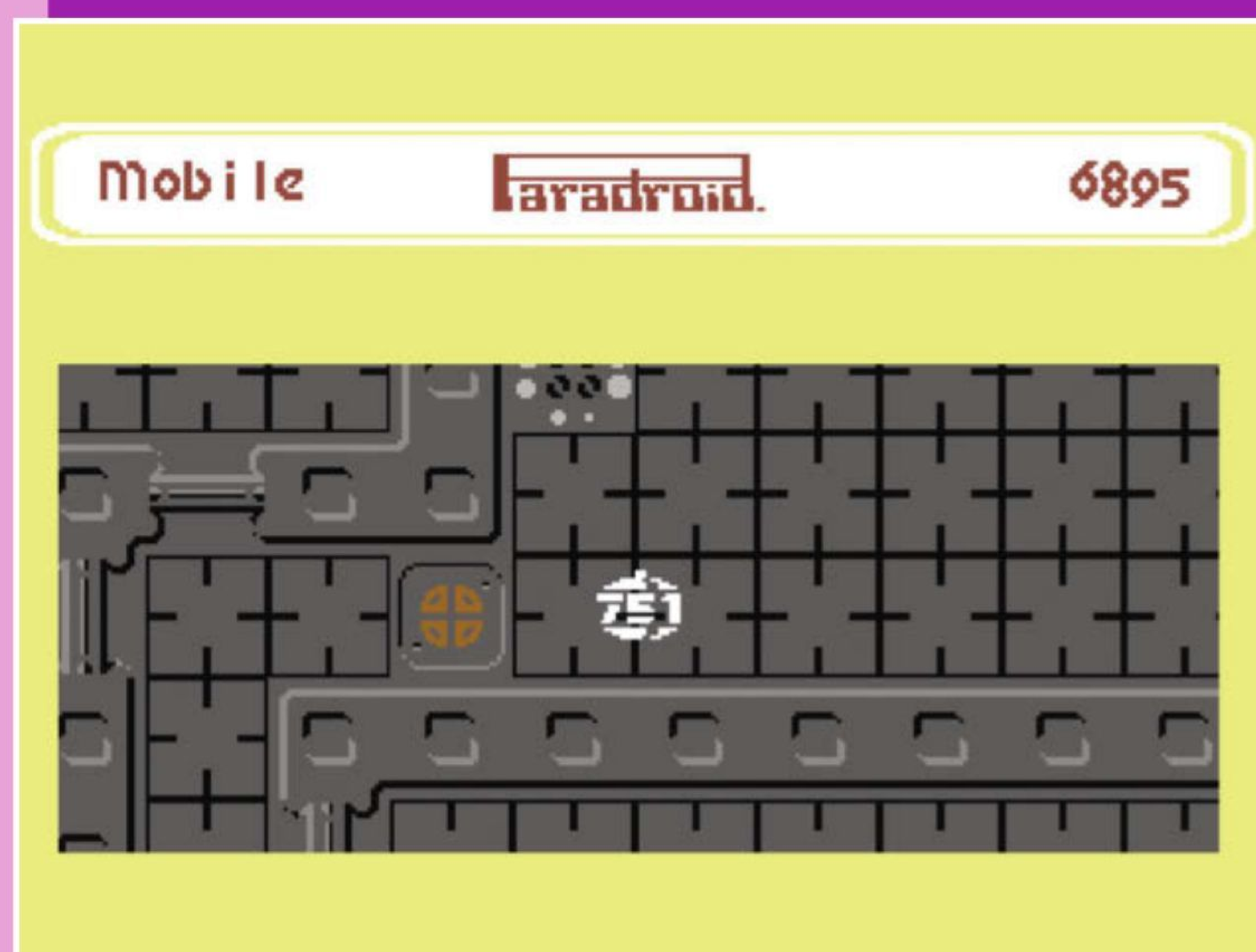
Ein Merkmal von *Survive* fehlte *Paradroid* aufgrund der technischen Limitierungen des C64: der Mehrspieler-Modus. Dafür brachte *Paradroid* etliche frische Konzepte mit sich. Es gab Aufladestationen, um die Droiden wieder fit zu machen, und ein



» [C64] In *Paradroid* könnt ihr Energie an Aufladestationen wiederherstellen.

Alarmsystem, das die Tötungsrate symbolisierte. Es zeigte dem Spieler an, wie gut er sich schlug, indem es den Punktestand für viele Abschüsse in flotter Abfolge in die Höhe schnellen ließ. Die Idee, dass die Lichter gedimmt wurden, wenn ein Abschnitt gesäubert war, stammte aus einem anderen Spiel von Andrew: *Dalek Hunt*. „Hier musstet ihr einen Generator zerstören, woraufhin die Lichter ausgingen, und dann den Ausgang finden. Allerdings konnten im Dunkeln immer noch Daleks auf euch lauern.“

P*aradroid* wurde ein großer Erfolg auf dem C64, eine direkte Umsetzung auf den ZX Spectrum schien unmöglich. Daher entschied sich Steve Turner, eine isometrische Version namens *Quazatron* zu entwickeln. „Ich dachte, ich könnte das 3D-Szenario nutzen, indem ich ein paar Waffen mit der Schwerkraft spielen lassen würde“, erinnert Steve sich. „*Paradroid* war ein Top-Down-Shoo-



» [C64] Licht aus bedeutet, dass alle Gegner des Levels erledigt sind.

EVOLUTIONSSTUFEN

Letzter Überlebender

Droiden dekonstruieren, Hexenmagier hauen, Piraten pulverisieren.

PARADROID

■ In Andrew Braybrooks Mainframe-Spiel *Survive* kämpften mehre Spieler und zwei KI-Assassinen in zehn Levels ums Überleben. In *Paradroid* hingegen säubert ihr Schiffe von Robotern. Beide Spiele beinhalten Schießen und Rammen, *Paradroid* hat aber aufrüstbare Waffen.



RANARAMA

■ In Steve Turners Dungeon Crawler müsst ihr zum Vorankommen nur Zauberer und Totenbeschwörer und nicht unbedingt alle Feinde erledigen. Kleinere Gegner bringen euch zwar Punkte, ihr Ableben ist aber nicht nötig, damit ihr einen Level abschließen dürft.



PARADROID 90

■ Alle Gegner zu eliminieren ist auch in der 16-Bit-Adaption das Ziel. Die steuerbaren Roboter haben starke elektrische Waffen, was die Kämpfe vielfältiger macht. Seid ihr bei der Säuberung zu langsam, müsst ihr euch außerdem mit fiesen Piraten herumschlagen.





» [ZX Spectrum] In *Quazatron* könnt ihr Gegner vom Spielfeld stoßen.



» [ZX Spectrum] Die Waffen in *Quazatron* sehen sehr unterschiedlich aus.



» [Atari ST] In *Ranarama* sind noch nicht besuchte Räume nicht einsehbar.

ter, deshalb feuerten die Laser in geraden Bahnen. Wenn sich in *Quazatron* hingegen ein Gegner auf der Plattform unter dir befand, wollte ich dem Spieler ermöglichen, Zeug auf ihn runterzuwerfen!"

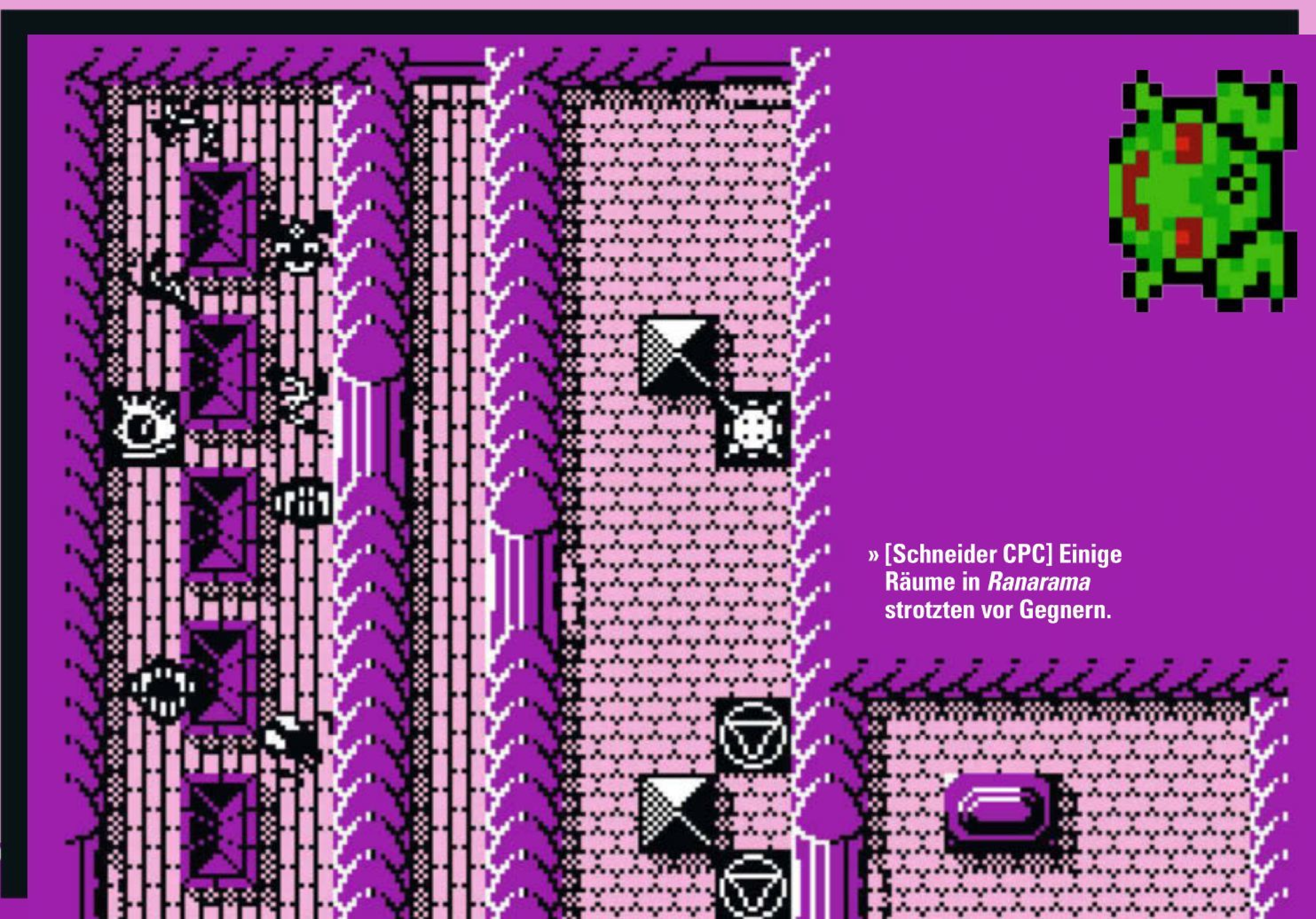
Steve kam bei der Umsetzung des Prinzips in das isometrische Spielfeld eine weitere Idee. „Ich baute *Paradroids* Kollisionsroutinen ein, bei denen größere Roboter die kleinen durch Rammen zerstören konnten. Das führte dazu, dass man über eine Kante runtergestoßen werden konnte." Bei dem vom Spieler gesteuerten Blecheimer KLP-2 verwendete Steve die Gesichtsanimation aus *Gribbly's Day Out* – also ließ er ihn bei einem Absturz erschrocken schauen und seine Arme hochreißen. „Es war ein bisschen wie im Comic, wo jemand noch kurz in der Luft stehenbleibt, bevor er abstürzt."

> »Ich baute *Paradroids* Kollisionsroutinen ein, bei denen größere Roboter die kleinen durch Rammen zerstören konnten – der ein oder andere Droide flog aus Versehen eine Kante herunter.«
>
> Steve Turner

Eine deutlich stärkere Abweichung zu *Paradroid*: Im Original konnte man alle Roboter-Typen nachschlagen, also dachte sich Steve: „Wenn ohnehin schon alle Droiden-Bauteile im System hinterlegt sind, könnte ich in *Quazatron* doch den Spielern erlauben, sie neu zusammensetzen und so eigene Roboter zu bauen."

Wie auch *Paradroid* kam *Quazatron* bei den Spielern und Kritikern gut an. Und so machte sich Steve an die Entwicklung einer Abwandlung des Prinzips im Fantasy-Setting. Er nutzte Andrews Mechanik aus *Paradroid*: Wenn ein Schuss einen Gegner zerstörte, flog das Projektil mit verminderter Energie weiter. Steve machte daraus in *Ranarama* Folgendes: Wenn er stark genug war, konnte der Spieler eine vor ihm stehende Reihe von Gegnern wie mit einer Bowlingkugel auf einen Streich erledigen.

Anders als in *Paradroid* lautet das Ziel in *Ranarama* nicht, alle Gegner zu eliminieren. Stattdessen musste zum Abschluss eines Levels der jeweilige Hexenmeister getötet werden. Doch an kleinen Vasallen mangelte es nicht, da Steve verhindern wollte, dass man nach dem Tod des Hexenmeisters von der Suche nach dem ▶



» [Schneider CPC] Einige Räume in *Ranarama* strotzten vor Gegnern.

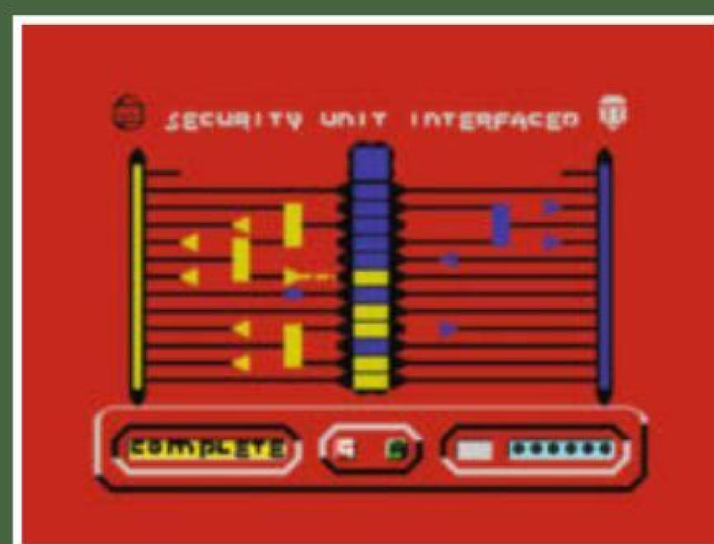
EVOLUTIONSSTUFEN Einer gegen einen

Wie das Neuverkabeln von Schaltkreisen magische Wortpuzzles und Bombenentschärfungen inspirierte.



PARADROID

■ Das Upgradesystem ist eine große Neuerung zu *Survive*. Indem ihr Droiden rammt, startet ihr ein Minispiel, bei dem ihr Schaltkreise so verkabeln müsst, dass mehr eure Farbe haben als die gegnerische und ihr sie übernehmen könnt.



QUAZATRON

■ Auch wenn die Minispiele dieselben wie bei *Paradroid* sind, sehen die Belohnungen etwas anders aus. Anstatt Roboter zu übernehmen, erhaltet ihr Teile – je deutlicher euer Sieg ist, desto mehr unbeschädigte Komponenten kriegt ihr.



RANARAMA

■ Wie in *Paradroid* haben die Spielchen ein Zeitlimit, hier müsst ihr aber den Spielenamen neu anordnen. Als Belohnungen winken Upgrades, die ihr nach dem Besiegen von Gegnern aktiviert oder mit Zauberglyphen ihre Effekte verändert.



MAGNETRON

■ Hier verschiebt ihr Vierecke, um ein Bild zu vervollständigen, und übernehmt so die Kontrolle über eure Gegner. Wenn ihr hingegen nur das untere Drittel des Puzzles löst, übernehmt ihr euren Feind nicht, aber zerstört ihn immerhin.

▶ Ausgang in den großen Levels gelangweilt wurde. Die Gegner wurden sogar aggressiver, sobald ihr Boss tot war.

Auch *Ranarama* wurde von Spielern wie Kritikern gut aufgenommen. Steve machte sich aber nicht an ein Sequel, sondern entwickelte eine *Quazatron*-Fortsetzung. Die Minispiele von *Magnetron*, bei denen Platten getauscht werden müssen, wurden von *Ranaramas* Anagram-Mechanik beeinflusst. Steve führt aus: „Es war wie *Ranaramas* Minispiel, nur eben in zwei Dimensionen anstatt einer. In *Ranarama* hat man Buchstaben getauscht und ein Wort gebildet, in *Magnetron* Felder nach links, rechts, oben und unten geschoben, um ein Bild zusammenzusetzen."

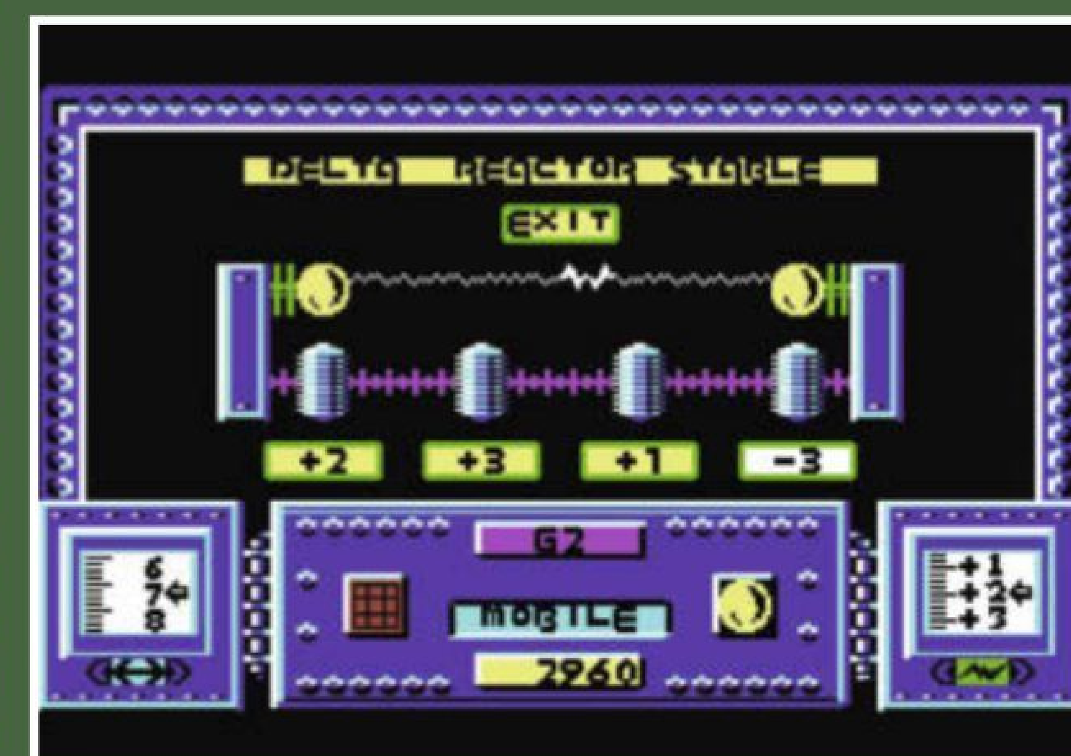
Wenn man das Minispiel bestand, durfte man den besiegten Droiden steuern. Nach der Übernahme blieb KLP-2 als eine Art Speicherpunkt zurück. Das ergab für Steve mehr Sinn, da KLP-2 ein vollständiger Roboter und kein „Kontrollgerät" wie in *Paradroid* war. Also wollte er, dass der Spieler nach der Explosion eines gehackten Droiden wieder zurück an die Stelle versetzt wurde, wo er KLP-2 stehengelassen hatte.

Eine der größten Neuerungen in *Magnetron* war die Notwendigkeit, schwere, magnetisch geladene Stäbe über magnetische Oberflächen und Rampen zu transportieren. Laut Steve wollte er es damit lohnender machen, fortgeschrittene Bauteile, also in diesem Fall einen stärkeren Motor, für den eigenen Droiden zu bekommen. „Damit wollte ich das Basteln interessanter machen." Einige andere Ideen verwarf er wieder, etwa die Stäbe positiv oder negativ zu laden und dies für Puzzles zu nutzen.

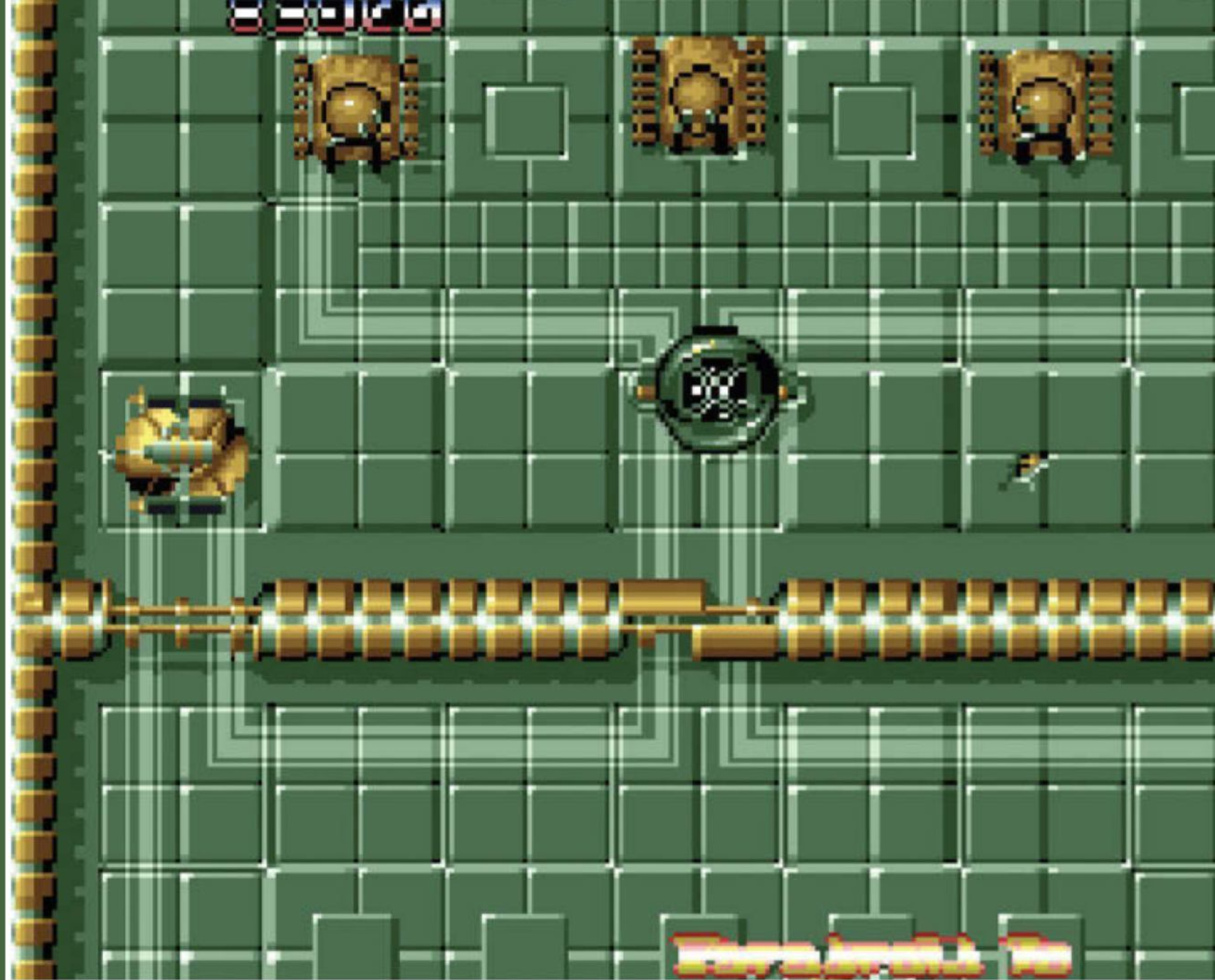
Die Wertungen für *Magnetron* waren in Ordnung, aber nicht überschwänglich. Andrew fing nach der Veröffentlichung mit der 16-Bit-Adaption von *Paradroid* an, *Paradroid 90* für den Atari ST und den Amiga. Durch den größeren Bildschirmausschnitt konnte er größere Räume und Schiffe erstellen.



» [C64] In *Magnetron* schubsen euch magnetische Flächen (siehe Pfeile) im Level umher.



» [C64] In Andrew Braybrooks Titeln stehen Minispiele an der Tagesordnung.


» [Amiga] *Paradroid 90* hebt sich durch größere Räume vom Original ab.


» [Atari ST] Die Schiffe in *Paradroid 90* sind unterschiedlich aufgebaut.

»Ich dachte mir, dass es unterschiedliche Arten von Ebenen geben könnte und dass ein paar Plätze nicht erreichbar sein sollten.«
Steve Turner

„Dadurch konnte ich auch mehr Roboter einsetzen. Aber zu sehr übertreiben durfte ich es auch nicht, das Prinzip war immer noch ‚Einer gegen alle', und der Spieler sollte nicht überrannt werden."

Paradroid 90 sollte nicht nur größer werden, Andrew sprach auch mit Graftgolds Designern, um mehr Schiffe, gegnerische Roboter und Waffen zu integrieren. Durch das Mehr an Farben, Sprites und Partikeln, die dank der 16-Bit-Power möglich waren, wurden die Objekte in *Paradroid 90* detailreicher. Auch wenn es weniger Roboter im neuen Spiel gab, waren sie doch unterschiedlicher als die des ersten *Paradroid*, das nur vier Waffenarten kannte. Für *Paradroid 90* wollte Andrew mehr Abwechslung. „Ein Roboter hatte etwa die Fähigkeit, eine Bombenspur zu legen. Die Waffe war nicht unbedingt mächtig, der Droide selbst war aber sehr stark."

Spieler, die zu lange zur Säuberung eines Schiffes brauchten, wurden in der Fortsetzung von Weltraumpiraten überfallen. Diese hatten sogar ein eigenes Schiff. Laut Andrew war der zusätzliche Zeitdruck gut: „Wenn schnell warst, hast du die Piraten nie gesehen. Wenn doch, hast du gemerkt, dass du sie nicht kontrollieren, sondern nur töten konntest." Wer alle Schiffe mit der Übernahme-Fähigkeit absolviert und alle Graftgold-Schlüssel gesammelt hatte, der durfte das Bonusschiff betreten, das von Beginn an mit Piraten und fiesen Robotern vollgestopft war.

Auch wenn *Paradroid 90* sich auf vertikales Scrolling beschränkte, war es ein großer Erfolg. Leider wurde die PC-Engine-Version für zwei Spieler nie fertiggestellt. Andrew erinnert sich noch an die Probleme: „Wir nutzten die Amiga-Grafiken, änderten aber das Layout des Transfer-Spiels etwas. Da die zwei Spieler zusammenbleiben mussten, scrollte der Bildschirm nicht mehr, sobald sie an gegenüberliegenden Enden des Screens waren. Wir konnten außerdem nie das Problem lösen, wie wir zwei Charaktere denselben Aufzug benutzen lassen sollten."

Die gescheiterte PC-Engine-Portierung blieb der letzte Versuch, *Paradroid* fortzusetzen. Andrew freut sich dennoch darüber, wie zeitlos seine Idee ist. Ihm gefallen auch Steve Turners isometrische Ableger auf dem Spectrum sehr gut. Die 16-Bit-Ära sei aber zu kurz gewesen und die Konsolen hätten den Markt umgekrempelt. Steve hingegen meint, die Marke hätte weiterleben können, wenn die Publisher das gewollt hätten. Laut ihm gab es sogar Gespräche über ein Crossover mit *Uridium*, bei dem ihr auf Schiffen landen und in diesen *Paradroid* spielen konnte. Die Entwickler spielten sogar mit dem Gedanken eines Top-Down-Spiels für die PlayStation. „Allerdings mussten wir Publisher dafür begeistern, und die hatten einfach kein Interesse." *



EVOLUTIONSSTUFEN

Charakterentwicklung

Von Droiden-Übernahmen hin zu Plünderung und gewonnenen Zaubern.

PARADROID



■ Einen direkten Charakteraufbau gibt es in *Paradroid* nicht, ihr wandert einfach von einem Roboter in den nächsten. Je höher seine Nummer, desto stärker der Droide. Es gibt neun Klassen, die jeweils nochmal in ein bin drei Typen eingeteilt sind.

QUAZATRON



■ Dank der Plündermechanik ist *Quazatron* komplexer als in *Paradroid*. Ihr erhaltet Power-ups und könnt eure Geschwindigkeit, Kraft, Waffen und Rüstung individuell anpassen. Allerdings erfordert bessere Ausrüstung mehr Energie und ist schwerer.

RANARAMA



■ Wie in *Quazatron* könnt ihr individuell aufrüsten, allerdings dürft ihr so viele Upgrades sammeln, wie ihr wollt. Ideal ist es, eine Verbesserung pro Kategorie aktiv zu haben und den Rest in Reserve zu halten, falls die aktiven Zauber aufgebraucht sind.

KLASSIKER-CHECK



COUNTDOWN TO DOOMSDAY

Buck Rogers ist, zumindest für die etwas reiferen Semester, eine der bekanntesten SF-Figuren auf diesem Planeten. In zahlreichen TV-Serien, Comics und (teilweise unterirdisch schlechten) Filmen zückte Herr Rogers den Laser, und das schon ein halbes Jahrhundert, bevor Luke Skywalker erstmals sein Lichtschwert erhob.

Richtig gelesen, Buck Rogers erblickte bereits im Jahr 1928 das Licht der Welt. Sein 1888 geborener Schöpfer Philip Francis Nowlan legte den Grundstein für den narrativen Werdegang von Buck Rogers, der sich über die Jahrzehnte halten sollte – mit kleinen Änderungen. War die Figur im Original noch ein Held des Ersten Weltkriegs, wurde er später (etwa in der NBC-Serie von 1979) zu einem NASA-Piloten. Die Grundgeschichte aber blieb gleich: Durch einen Unfall wird Buck Rogers in Kälteschlaf versetzt und erst im 25. Jahrhundert wieder aufgetaut. Die Menschheit hat das bekannte Sonnensystem weitgehend besiedelt.

1988 setzen Designer von Tactical Studies Rules (TSR Inc.) das Szenario in Form eines Brettspiels um, nach den beliebten *Advanced Dungeons & Dragons*-Regeln. Im Rahmen der Lizenzvereinbarung hat SSI dann 1990 das Brettspiel als RPG für populäre Heimcomputer veröffentlicht. *Buck Rogers: Countdown to Doomsday* ist einer der wenigen Titel aus der AD&D-Reihe von SSI, die komplett ins Deutsche übersetzt wurden, und zwar von einem gewissen Boris Schneider-Johne. Die Handbuch-Übersetzung stammt hingegen von meiner Wenigkeit. Ich erinnere mich noch an den Streit mit Boris, ob „Schiffshülle" ein valider Begriff für den Raumschiffrumpf sei…

Übrigens ist das Handbuch ein integraler Bestandteil des Spieles – weil einige Story-Passagen nur im Handbuch stehen und dort gelesen werden müssen. Sozusagen eine frühe Version von Kopierschutz.

Spielerisch kann *Buck Rogers: Countdown to Doomsday* den vorgegebenen AD&D-Wurzeln nicht entrinnen, und so bastelt man sich zum Start eine schmissige Party zusammen. Statt der üblichen Zwerge, Elfen und Orks gibt es nun Terraner, Venusianer, Marsianer, Tinker und Wüstenläufer, aus denen man Piloten, Krieger, Mediziner oder Ingenieure macht. Anstelle von Magie, Schwertkunst und ritterlichen Tugenden gibt es nun Skills für Bolzenpistolen, Lasergewehre, Blendgranaten, Bewegung in Schwerelosigkeit, Reparatur-Fähigkeiten, Erste Hilfe und Raumschiffbedienung. Rund 60 Skills sind vorhanden, da lohnt sich eine frühe Spezialisierung!

Auch optisch bleibt *Buck Rogers* den PC-Vorbildern treu: Es gibt etliche tabellarische Informationsbildschirme und das klassische 3D-Briefmarkenbild der Umgebung, dazu kommen die taktischen Rundenkämpfe in der isometrisch angehauchten 2D-Perspektive.

Neu sind jedoch eine Menge Komfortfunktionen. So lässt sich im Mini-Bild eine Karte der Umgebung einblenden, und dank Quick-Option übernimmt der Computer die Steuerung der Figuren in Gefechten. Sogar ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad ist vorhanden: Für Neulinge ist das besonders empfehlenswert, da die AD&D-Spiele durchaus eine harte Nuss sind.

In der Story birgt Buck Rogers keine Überraschungen, es orientiert sich am medialen Vorbild, natürlich auf Science-Fiction abgewandelt: Die faschistische Mars-Regierung RAM versucht, das Sonnensystem unter ihre Fuchtel zu bringen, und startet einen Angriff auf die Erde. Buck Rogers, also eure Truppe, muss unter der Ägide der Befreiungsfront NEO den Finsterlingen von RAM den Garaus machen und den Frieden im Sonnensystem wiederherstellen. *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Kampf im Weltall

Wie es sich für ein Science-Fiction-Szenario gehört, spielt *Buck Rogers: Countdown to Doomsday* natürlich auch im Weltall – nebst zünftigen Raumschlachten. Hier gibt es dann ein Schaubild des Raumschiffs, komplett mit „Trefferpunkten" für den Antrieb, die Sensoren, den Rumpf, Kontrollen oder Lebenserhaltung. Das eigentliche Schlachtgeschehen wird über Textmeldungen vermittelt. Die Bodenkämpfe finden hingegen klassisch mit 2D-Sprites statt.

SPEZIALISIERUNG



Fähigkeiten und Fertigkeiten

Über 60 zum Szenario passende Skills gibt es, schließlich bedient sich so eine Laserwaffe dann doch nicht wie von selbst. Je nach seiner Klasse, Spezies und den investierten Punkten bekommt jeder Charakter ein Guthaben für die verschiedenen Fertigkeiten und Fähigkeiten. Wichtig sind, dank Szenario, natürlich unter anderem die Beweglichkeit in Schwerelosigkeit, die Waffenreparatur oder der Umgang mit einem Jetpack. Spezialisierung ist hier ausdrücklich erwünscht.

LISTEN-CHARME



Charakterstärke(n)

Wie aus anderen AD&D-Spielen von SSI gewohnt, gibt es natürlich auch bei *Buck Rogers: Countdown zu Doomsday* zu jedem Charakter eine praktische Übersicht. Darin erfahrt ihr die wichtigsten Daten wie Skills, Erfahrung, Levelstufe, Trefferpunkte und vor allem die aktuelle Ausrüstung. Trotz des SF-Anstrichs versteckt sich also ein ganz klassisches SSI-Rollenspiel unter der Haube, auch wenn ihr keine Kettenrüstung und keine Hellebarden finden werdet.

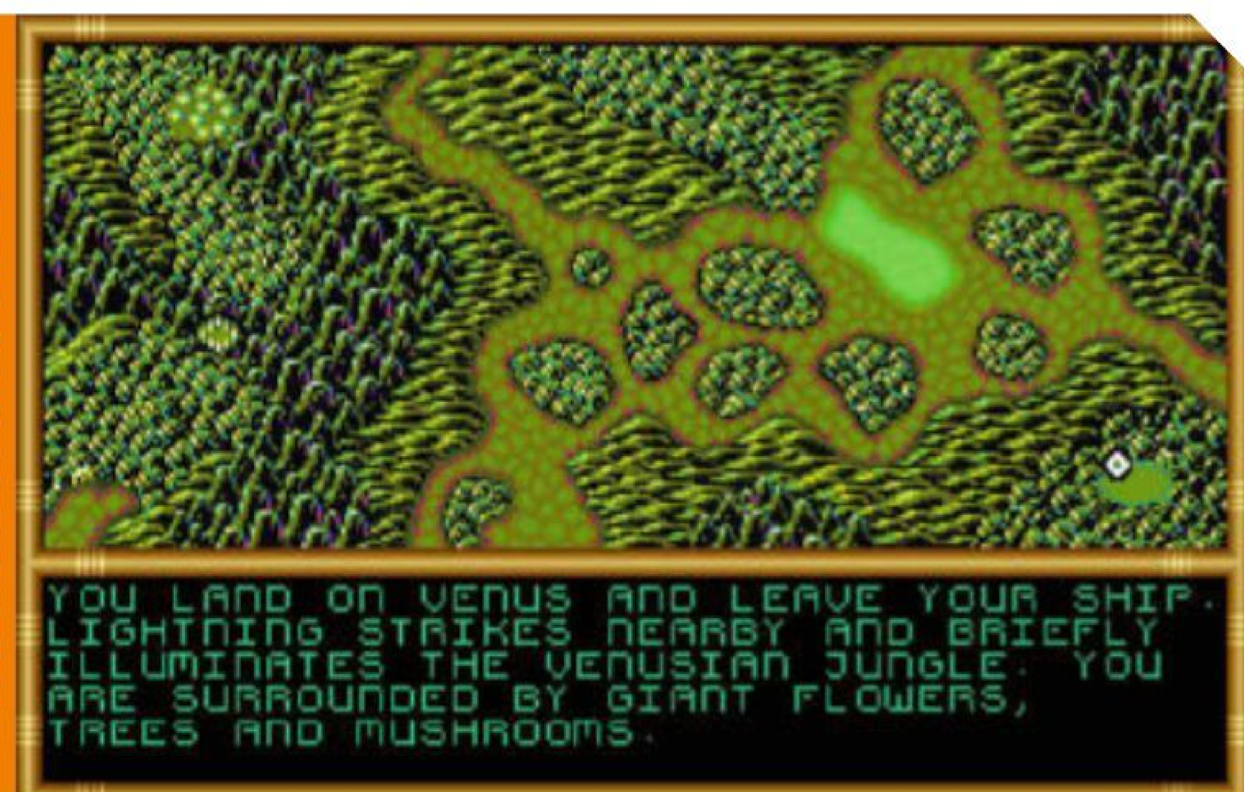
FACE-LIFTING



Neue Icons braucht das Spiel

Pfiffig: Um die eigene Truppe in den Rundengefechten (in denen es SSI-typisch auf Gegnerseite ziemlich voll werden kann) gut unterscheiden zu können, seid ihr nicht auf ein vorgegebenes 2D-Icon pro Held beschränkt. Vielmehr könnt ihr bei der Charakter-Erstellung aus 36 Bildchen auswählen. Eigentlich sogar 72, denn es gibt immer ein Icon für „normal" und eines für „schießt gerade". Von heutigen RPGs, bei denen man die Bewaffnung einer Figur direkt in der Spielgrafik sieht, ist das noch weit weg.

BESTER MOMENT



Die lieben Nachbarn …

Im 25. Jahrhundert sind die näheren Planeten in unserem Sonnensystem besiedelt, es gibt Kolonien auf dem Mars und auf der Venus. Natürlich dürfen diese im Spiel nicht fehlen, und so landet ihr auf diesen Welten. Hier seht ihr die Übersichtskarte der Venus, in diesem Modus bewegt ihr eure Gruppe als Symbol herum und startet auch Kämpfe. Zudem gibt es noch die Sonnensystem-Ansicht, auf der ihr euer Raumschiff-Sprite zwischen Planeten und größeren Asteroiden bewegt.

DUNGEON-SICHT



3D-Briefmarken

Das System ist aus der Welt der AD&D-Rollenspiele mehr als bekannt: Die Erkundung von Raumstationen oder Bodeninstallation (statt Dungeons und Oberwelt) wird in einem briefmarkengroßen 3D-Fenster angezeigt. Ihr bewegt euch schrittweise durch die Welt und trefft natürlich auch auf Gegner (für Kämpfe wird dann in die typische SSI-Gefechtsdarstellung in 2D umgeschaltet). Neu im *Buck Rogers*-RPG sind Umschaltoptionen, etwa auf eine Kartenansicht der näheren Umgebung.



FAKTEN

» PLATTFORM: MS DOS, AMIGA, C64
» PUBLISHER: STRATEGIC SIMULATION INC.
» VERÖFFENTLICHT: 1990
» GENRE: ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …



Power Play, 12/90: 83%
„*Countdown to Doomsday* ähnelt den AD&D-Programmen, doch vor allem durch die erlernbaren Talente und das schnellere, etwas komfortable Kampfsystem spielt es sich erfreulich frisch … Empfehlenswert ist *Countdown to Doomsday* auf jeden Fall. Wer eine Vorliebe für Rollenspiele mit Science-Fiction-Szenario hat, kann zur Zeit nichts Besseres bekommen." *(Heinrich Lenhardt)*

Was wir denken

500 Jahre Kälteschlaf sind für Buck Rogers kein Problem, doch 30 Jahre sind an diesem Spiel nicht spurlos vorbeigegangen, vor allem nicht an der Benutzerführung des Oldies. Aber trotz technischer Ecken und Komfort-Kanten macht *Countdown to Doomsday* Spaß, insbesondere durch SF-Szenario und Charakterentwicklung: Im Fähigkeitenaufbau sowie in der Klassendiversität liegen auch heute noch die Stärken des AD&D-Klassikers.

VOLLE POWER

Nur einer kann 1988 den Erfolg von *Power Play* ausbremsen: der eigene Verlag, der das neue Spielemagazin als Supplement in die kränkelnde *Happy-Computer* verbannt. **Heinrich Lenhardt** erinnert sich mit **Anatol Locker** und **Boris Schneider-Johne** an Frust und Freude der schwierigen Geburt.

Als die ersten *Power Play*-Exemplare Mitte November 1987 aus der Druckerei eintreffen, sitze ich in einem Seminar bei der Deutschen Journalistenschule in München. Nervös wie ein werdender Vater stürze ich mich in einer Nachmittagspause aufs Telefon. Kollege Boris Schneider, quasi der andere Elternteil, berichtet vom Unboxing der ersten Heftpakete. Wiederholt muss er mir versichern, dass es keine offensichtlichen Katastrophen gibt, keine verdruckten Titelbilder, vertauschten Wertungen oder sonstige Klöpse. *Power Play* ist da, hübsch und bunt, fühlt sich gut an und riecht schön nach frischer Druckerschwärze. Das Kind hat drei vierfarbige 32-Seiten-Bögen plus einen 16-seitigen Schwarz-Weiß-Teil für die Spieletipps, um etwas Produktionskosten zu sparen. Dazu ein Umschlag, auf dessen Titelbild ein generischer Joystick passend zum generischen Titeltext durchs Weltraum schießt: „Spaß mit Computer-Spielen“. *Power Play* ist gestartet, laut Banderole als „Happy-Computer-Special“, aber redaktionell eigenständig und voll emanzipiert vom alten Magazin-Mutterschiff.

„Das war natürlich eine Evolution im Vergleich zu unseren bisherigen Spiele-Sonderheften“, meint Boris Schneider-Johne 2019 im Gespräch mit **Retro Gamer**, „Das ganz starre Muster des einseitigen Testberichts war aufgebrochen, unser Comic *Starkiller* hatte sein Debüt. Und es gab so etwas wie eine Vorschau, es wurde eine nächste Ausgabe mit festem Termin angekündigt. Die Sonderhefte hatten eher Jahrbuchcharakter, die ließ man eine Weile im Schrank stehen und guckte ab und zu was nach. Doch mit *Power Play* gab es diese Regelmäßigkeit und erhöhte Aktualität, zum Beispiel einen News-Teil.“ Auch das Preishandicap fällt weg: Mit 6,50 Mark liegt man auf dem damals üblichem Computermagazin-Niveau, während die alten Sonderhefte stolze 14 Mark kosteten.



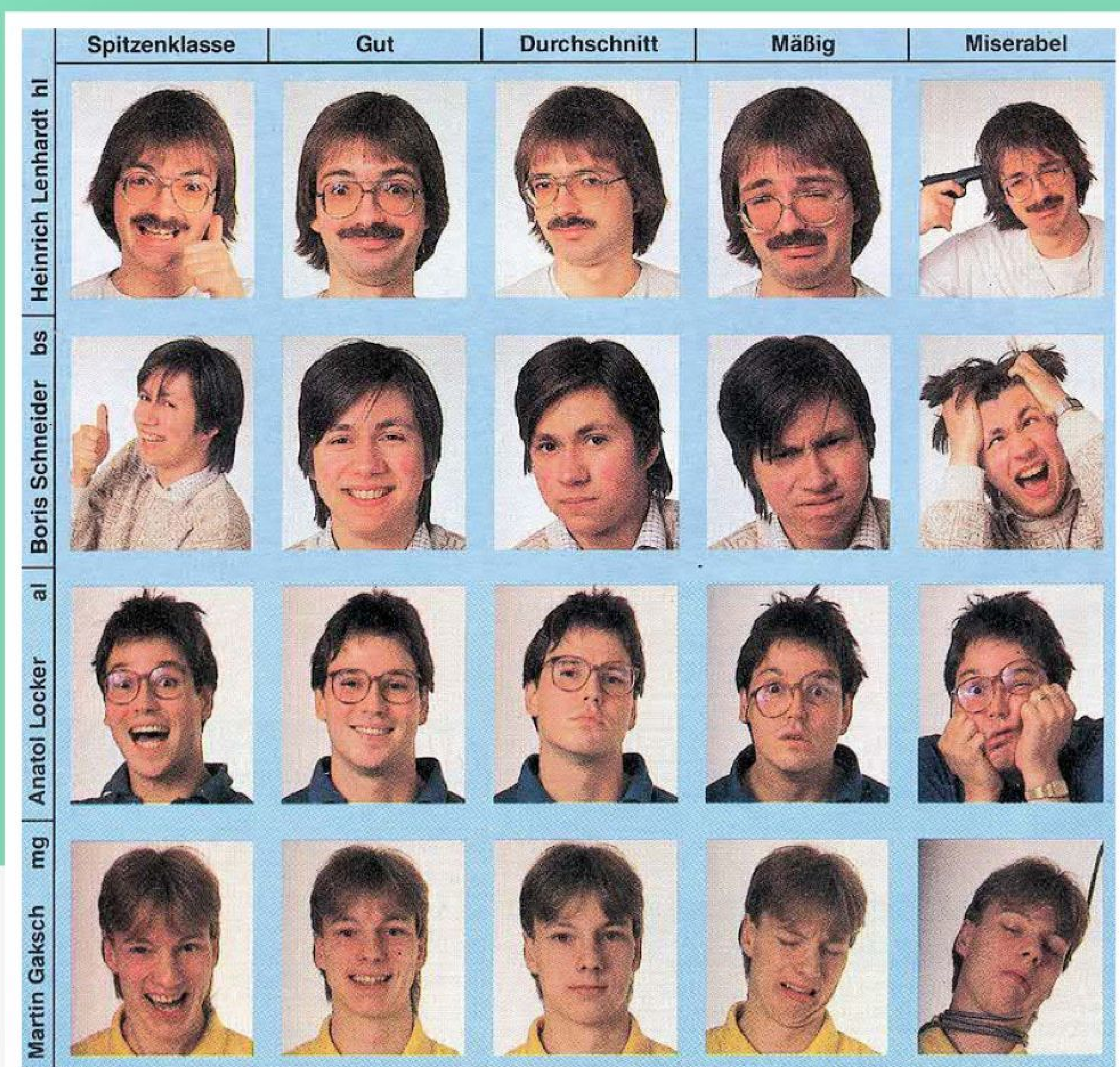
» Am 27. November 1987 erscheint die erste *Power Play* als „Special“ von *Happy-Computer*. Doch nach sechs Ausgaben ist trotz steigender Verkäufe erst einmal Schluss mit dem eigenständigen Kioskleben, das Heft wird zur *Happy*-Beilage, um die schwindende Auflage des Muttermagazins zu stabilisieren.

Im Editorial der *Power Play*-Erstausgabe nennen wir Tests als wichtigstes redaktionelles Anliegen: „Wir tun unser Bestes, jedes neue Spiel so kritisch und objektiv wie möglich zu besprechen, um euch eine echte Kaufhilfe zu geben.“ Konkret heißt das: Wir vergeben keine Tests an externe Autoren, sondern arbeiten mit einem festen internen Team; Wertungen werden in einer eigenen Redaktionskonferenz prozentpunktgenau ausdiskutiert. Mit diesem Anspruch wollen wir uns vom Magazin *ASM* abheben, dessen Einführung Boris und ich 1986 mit einer Art neidischem Grausen verfolgt haben: Wirre Wertungen, schräger Stil, aber verdammt, die dürfen ihr eigenes Spieleheft machen!

In der ersten *Power Play* gibt es auch Platz für einen längeren Messebericht, Themen wie „Alles über Actionspiele“ oder die Geschichte von Atari. Videospiele erhalten ihren eigenen Bereich, und am Heftende besprechen wir sogar ein paar Automatenneuheiten. Die Spieletests übernehmen das *Happy*-Sonderheftkonzept der getrennten Meinungskästen mit Redakteursfotos, pro Tester wird je nach Urteil eine von fünf Grimassen abgebildet. Wohl um sich etwas von *Happy-Computer* abzugeben, für die unsere Redaktion weiterhin den Spieleteil abliefert, wird im Zehnersystem mit Halbstufen gewertet. So enthält zum Beispiel Nebulus nicht 89 oder 91 %, sondern 9 von 10 Punkten. Je nach Testabteilung nutzen wir andere Symbole für die Balkenumsetzung der Wertung: Disketten bei Computerspielen, Joysticks bei Videospielen und Münzen bei Automatenspielen.

Power Play startet mit einem Redakteursquartett. Boris und ich lernten uns bereits 1984 kennen, gemeinsam tüftelten wir erste Spiele-Sonderhefte aus (diese *Happy-Computer*-Vorgeschichte wird in **Retro Gamer** 3/2018 im Report „Happy Days“ erzählt).

Die Sonderhefte laufen so gut, dass wir Anfang 1987 zwei weitere Stellen besetzen dürfen. Der *Happy*-Leser Anatol Locker will beim Verlag Markt & Technik eigentlich einen Semesterferienjob, denn er braucht dringend



» Neue Gesichter in den Meinungskästen: Anatol Locker und Martin Gaksch stoßen 1987 zum Spieleteam. Wie bei den vorherigen Sonderheften wird auch in *Power Play* mit einem Foto verdeutlicht, was der Redakteur vom getesteten Spiel hält.

» Wir haben für das Heft richtig geglüht und gekämpft. «

BORIS SCHNEIDER-JOHNE



» Endlich – die erste Verlagsanzeige für *Power Play* ist da! Zwei Wochen nach ihrem Erscheinen wird die Erstausgabe in *Happy-Computer* 1/1988 beworben.

Geld: „Nix mehr im Kühlschrank, aber alle Infocoms zu Hause", beschreibt er heute seine damalige Situation. Die Redaktion *64'er* verweist ihn in Richtung *Happy-Computer*, wo es zwar keinen Ferienjob, aber eine offene Redakteursstelle gibt. „Meine Liebe galt natürlich den Spielen, da hatte ich von Anfang an ein Auge auf euch", erinnert sich Anatol. „Ihr wart als Spielerteam sehr hermetisch eine Redaktion innerhalb der Redaktion. Dann habe ich mal schüchtern angefragt, ob ich da auch noch was schreiben könnte."

Kurz darauf klettert Martin Gaksch an Bord, der schon 1984 als freier Autor *Summer Games* für *Happy-Computer* getestet hat. Als er mitbekommt, dass für den Ausbau der ▶

Q&A BORIS SCHNEIDER-JOHNE




■ Boris Schneider-Johne begann 1984 als Praktikant und Redakteur beim Magazin *64'er*. Zusammen mit Heinrich Lenhardt konzipierte er die Spiele-Sonderhefte von *Happy-Computer* und die ersten *Power Play*-Specials. 1992 heckten die beiden das PC-Spielemagazin *PC Player* aus. Seit 1997 arbeitet Boris für Microsoft.

RG: Im November 1987 erschien die erste *Power Play*, warum eigentlich nicht schon früher?
BS: Im Verlag gab es immer diesen Konflikt à la „Aber Spiele tauchen ja auch in unseren anderen Magazinen auf, warum brauchen wir denn ein eigenes Spieleheft?" Und es bestanden Zweifel hinsichtlich der Anzeigenumsätze. Denn unsere Spiele-Sonderhefte hatten fast keine Anzeigen, wie soll das bitte funktionieren? Ein Sonderheft rechnet sich wegen des hohen Verkaufspreises von 14 Mark. Also hieß es: „Dann macht das *Power Play* mal als Special und wir gucken, wie sich das entwickelt." Und es hat sich auch richtig entwickelt, bis zu einem Punkt, an dem man merkte, dass das Anzeigengeschäft funktioniert. Aber auch dann gab es Bedenken: Nimmt der Anzeigenumsatz im ganzen Verlag zu oder verteilt der sich nur anders, wenn die Gaming-Anzeigen mehr und mehr im Spieleheft landen?

RG: Wie erinnerst du dich an die Hiobsbotschaft, dass *Power Play* nach sechs Ausgaben als Beilage in Happy-Computer verbannt wird?
BS: Ich weiß nur, dass wir wirklich ziemlich down waren bei der Geschichte, Stichwort „Schutzumschlag". Ich kündigte, weil der Verlag aus *Power Play* kein richtiges Heft machen wollte, und parallel hat Teut Weidemann uns angehauen, zu Rainbow Arts zu kommen. Das kam einfach zusammen: Die suchten Leute und wir wollten weg, weil wir beleidigt waren.

RG: Martin Gaksch kehrte Anfang 1990 zur *Power Play* zurück, wie erging es dir derweil?
BS: Als Spieleproduzent war ich nicht besonders gut, dass muss ich so sagen. Da bin ich an meine Grenzen gekommen, da war ich sehr blauäugig. Aber ich hatte auf einmal die ganze Lucasfilm-Nummer mit den europäischen Übersetzungen an der Hand, das Marketing von *Monkey Island*. Ich hab ja alles gemacht, die Anzeigen geschrieben, Pressearbeit und was weiß ich was; für spätere Lucas-Titel war ich die deutsche One-Man-Show. Das hat mich schon genügend ausgelastet. Wegen der ganzen Lucasfilm-Sache gab es bei mir nicht so den Drang, ins Zeitschriftengewerbe zurückzukommen. Hätte ich genauso wie Martin Spiele produziert, die so lala laufen, hätte ich es mir vielleicht auch noch mal anders überlegt. Aber wenn man für George Lucas arbeiten kann, müsste sich jemand schon sehr anstrengen, um einen da wegzulocken.

RG: Aber dann hast du 1991/92 noch bei einigen *Power Play*-Ausgaben mitgewirkt?
BS: Die Bundeswehr war auf einmal der Meinung, dass sie doch nicht auf mich verzichten könnte. Nach dem Eintreffen der Einberufung habe ich den Kriegsdienst verweigert und musste noch zur mündlichen Gesinnungsprüfung. Damit war klar, dass ich erst mal aus dem festem Angestelltenverhältnis raus war. Und dann war da natürlich die Sache, dass ich während des Zivildiensts schon gerne ein bisschen mehr Geld verdient hätte. So habe ich nebenbei Spieleübersetzungen wie Interplays *Star Trek: 25th Anniversary* gemacht und auch etwas für *Power Play* geschrieben. Die Redaktion freute sich auf der einen Seite, auf der anderen Seite war nie ganz klar: Was testet der jetzt eigentlich, was schicken wir ihm? Ich war in der Zeit nur zwei, drei Mal bei *Power Play* vor Ort, das hat nicht so gut funktioniert.

RG: Welche Trivia-Kostbarkeiten sind dir vom Büroalltag aus der *Power Play*-Anfangsphase in Erinnerung?
BS: Eine unserer wichtigsten technischen Erfindungen war, dass man 5-Minuten-Terrinen mit der Kaffeemaschine zubereiten kann. Wir haben den Supermarkt nebenan von Tengelmann in Tanglewood umbenannt, nach einem Atari-ST-Spiel von Microdeal. Und Martin hat über den Versandhändler Thomas Must die tollsten Sachen organisiert. Der hatte japanische Spiele-Soundtracks, die ich heute noch gerne höre und die es teilweise nicht bei Online-Diensten gibt. Erst neulich suchte ich verzweifelt nach meiner Kassette mit der *Mr. Heli*-Musik.

» Wir waren unterschiedliche Charaktere, aber sehr kompatibel. Es gab auch diesen freundlichen Hang zur Anarchie. «

ANATOL LOCKER



EINLEITUNG

Computer sind zum Spielen da

HAPPY-COMPUTER SPECIAL 1

3

» Das Editorial der ersten *Power Play* zeigt die vier Redakteure an ihren Arbeitsplätzen. Von oben nach unten: Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Martin Gaksch und Boris Schneider.

▶ Spieleberichterstattung noch Redakteure gesucht werden, lässt er dafür das Mathematikstudium sausen. So wird schon das vierte Spiele-Sonderheft vom künftigen *Power Play*-Quartett gemacht, unterstützt durch den *Happy*-Kollegen Gregor Neumann.

Bei den Bewerbungsgesprächen der Neuzugänge fällt der Name *Power Play* nicht: Die Details zur nächsten Ausbaustufe der Spiele-Specials diskutieren Boris und ich noch mit der Verlagsleitung. Als wir das grüne Licht für den November-Start erhalten, gibt es am Namen eigentlich wenig Zweifel: Der schöne Eishockey-Begriff „Power Play" passt prima und wird von allen als gut befunden. Dennoch bittet der geschäftsführende Chefredakteur Michael Scharfenberger um ein paar Alternativen, um bei der Titelschutzanmeldung die Konkurrenz zu verwirren. Mit dabei: Der keinesfalls ernst gemeinte Titel *Spielomat*, ein Seitenhieb auf Anwendungsprogramme wie *Textomat* und *Datamat*. Deren Herausgeber Data Becker nimmt den Jux ernst und schickt prompt eine Unterlassungserklärung – gegen den Namen *Power Play* hat zum Glück niemand etwas einzuwenden. Im Editorial des vierten Spiele-Sonderhefts ist die Überschrift „Spielespaß mit Power-Tests" bereits ein Wink mit dem Zaunpfahl.

Der Werbeaufwand für *Power Play* ist bescheiden, in *Happy-Computer* verkündet der Verlag die Geburt des neuen Spielemagazins mit einer halbseitigen Anzeige. Außerdem erlauben wir uns auf der Leserbriefe-Seite des Spieleteils einen redaktionellen Hinweis auf den Neuling in Zeitschriftenauslagen: „Besondere Kennzeichen sind ein Logo in Miami-Vice-Pink und Neongrün sowie ein Titelbild, auf dem eine ordentliche Raumschlacht tobt." Dieses pink-grüne Logo wird sehr wohl wahrgenommen, bei den sechs zwischen November 1987 und Juli 1988 veröffentlichten Ausgaben zeigt die Verkaufskurve nach oben. Exakte Zahlen sind nicht überliefert, laut den kollektiven Redakteurserinnerungen steigen die Verkäufe von zunächst rund 40.000 bis 50.000 auf 80.000 bis 90.000 Hefte pro Ausgabe. Anatol Locker bekräftigt: „Es war jedenfalls ein Trend nach oben, und der war der Grund für unsere enorme Verbitterung: Das geht ab wie eine Rakete, und wir werden klein gemacht".

Irgendwann im Sommer 1988 erhalten wir die Hiobsbotschaft von oben. Der Erfolg von *Power Play* droht *Happy-Computer* den Todesstoß zu geben, deren Konzept sich überlebt hat. Listings zum Abtippen interessieren nur noch wenige, die Vielfalt des alten Heimcomputermarkts schwindet. Der Spieleteil hat einen guten Teil der Leser und Anzeigenkunden bei *Happy* gehalten, verblasst aber gegenüber dem reinen Spielemagazin *Power Play*. Der Verlag braucht mehr Zeit, um ein neues Konzept für *Happy-Computer* zu entwickeln – und solange das nicht geschehen ist, heißt es: Heim in den „Schutzumschlag". So empfinden zumindest die frustrierten *Power Play*-Redakteure diese Entscheidung. Aus gesamtverlegerischer Sicht mag es eine Rechtfertigung dafür geben, doch wir sehen nur den Erfolg „unseres" Magazins und fühlen uns ungerecht behandelt. Entsprechend schwer fällt es, die verhasste Änderung den eigenen Lesern zu verkaufen. In *Power Play* Ausgabe 6 werden verzweifelt positive Aspekte für das „Traumpaar" *Happy-Computer* und *Power Play* beschworen: Durch die regelmäßige monatliche Erscheinung werde man noch aktueller und außerdem gäbe es in *Happy-Computer* „viele andere interessante Themen" wie „spannende Spiele-Listings zum Abtippen" – na ja.

Am 12. September 1988 erscheint *Power Play* erstmals als Beilage von *Happy-Computer* 10/1988, die ursprüngliche Redaktion zerbricht an dieser Konstellation. Boris Schneider und Martin Gaksch zieht es Anfang 1989 nach Düsseldorf zu Rainbow Arts, das deutsche Entwicklungsstudio ist auf Expansionskurs und sucht dringend Produzenten. Fast entschwinden sogar drei von vier Redakteuren, doch ich bekomme, schon den neuen Arbeitsvertrag in der Hand, noch kalte Füße. So lange kann es doch nicht dauern, bis *Happy-Computer* sich neu erfunden hat und *Power Play* wieder freigibt? 17 Monate später ist man klüger …

Die Redaktion wird derweil mit Michael Hengst, Martin Goldmann und Henrik Fisch verstärkt. Doch die Beilagenzeit ist keine glückliche Zeit: Die Spieletester sind ein unabhängiges Team mit robusten Egos, um es höflich auszudrücken, es gibt ein starkes Abgrenzungsbedürfnis gegenüber *Happy-Computer*. Umso mehr schmerzt die Schmach, wieder beim Elternheft einziehen zu müssen.

Nachdem auch der langjährige Abteilungsleiter und Heinrich/Boris-Förderer Michael Scharfenberger den Verlag Markt & Technik verlassen hat, schwindet die Liebe zum Arbeitgeber weiter. 1989 gibt es kurzzeitig einen Geheimkontakt zum Vogel-Verlag in München, dem Herausgeber der *CHIP*. Beim konspirati-

POWER PLAY VORSCHAU
FLAMM
KIOSK
ABER TRANTOR... WAS SOLL DENN DAS?
KIOSK MIES! HABEN KEIN POWER PLAY!
WUSSTEST DU NICHT, DASS POWER PLAY AB SEPTEMBER JEDER HAPPY COMPUTER BEILIEGT?



» „Kiosk mies! Haben kein *Power Play*!" – So wie der erboste Trantor fühlen sich auch die *Power Play*-Redakteure über das Verschwinden von den Kiosken. Rolf Boykes Starkiller-Comicfiguren treten dann in Ausgabe 2/1991 erneut an, um die eigenständige *Power Play* anzukündigen, „mit mehr Seiten und nix Happy-Computer!".



» Spaß muss sein in der Redaktion: Anatol und Boris ist eine Ladung *Zak McKracken*-Tarnbrillen in die Hände gefallen.

» Die Kaufberatung stand immer an allererster Stelle. « ANATOL LOCKER



» Die ersten vier Titelmotive werden noch vom Grafiker Heinz Rauner gestaltet. Bei der fünften *Power Play* kommt mit *The Bard's Tale 3* erstmals die Artwork eines Spielepublishers aufs Cover.

ven Treffen sind Anatol und ich ebenso dabei wie ein Anzeigenverkäufer, der mit überlaufen würde. Unser Tenor: Wir sind zu erfolgreich für Markt & Technik, die lassen uns aus Angst um *Happy-Computer* nicht zum Zuge kommen – nehmt uns, und wir machen für euch ein eigenes Spielemagazin. Doch viel weiter gehen die Gespräche nicht, der Sprung in dieses Marktsegment kommt dem Vogel-Verlag doch etwas zu verwegen vor (erst zum 25-jährigen Heftjubiläum 2012 bringt er dann vier Ausgaben der Neuauflage *CHIP Power Play* heraus).

Während wir 1989 weiterhin auf die Entwicklung des *Happy*-Nachfolgemagazins *Computer Live* warten, sollen wir der Führungsebene ein *Power Play*-Konzept vorlegen. Es enthält eine Zielgruppenbeschreibung, redaktionelle Alleinstellungsmerkmale und aktuelle Marktdaten. In einer Version vom Mai 1989 heißt es leicht säuerlich bei der Konkurrenzanalyse: „Die *ASM*-Auflage stieg just in der Zeit, als *Power Play* in *Happy-Computer* gelegt wurde, von knapp 60.000 auf mittlerweile 105.000 verkaufte Exemplare". Auch heute fast vergessene kleinere Mitbewerber wie *Joystick* (DMV-Verlag) und *Smash* (Rätz-Eberle) werden erwähnt.

Zunehmend frustriert unternehme ich im Herbst den nächsten Kündigungsanlauf. ▶





Bild: Bethel Fath

Q&A ANATOL LOCKER

■ Anatol Locker wird kurz nach seinem Arbeitsbeginn bei *Happy-Computer* ins Spieleteam gelockt und so einer der vier Redakteure des ersten *Power Play*-Specials. Von 1990 bis 1992 ist er *Power Play*-Chefredakteur und startet 1997 auch das Magazin *Bravo ScreenFun*. Heute widmet sich Anatol beim Online-Magazin *ALL3DP.com* dem Thema 3D-Drucker.

RG: War dir mulmig zumute, als du Anfang 1990 die Chefredaktion von *Power Play* übernommen hast?

AL: Ich fühlte mich relativ sicher, ich war ja schon zwei Jahre dabei und hatte das Handwerkszeug weitgehend gelernt. Nachdem drei von vier Redakteuren gegangen waren, hatte die Verlagsleitung nicht mehr viele personelle Optionen und fragte mich, ob ich mir die Chefredaktion zutrauen würde. Ich habe zugesagt, was sollst du denn auch sonst machen? Dabei ist wichtig zu verstehen, dass damals bei Markt & Technik kein Mensch außer uns die Bedeutung der Spielebranche und ihr Potenzial verstanden hat.

RG: Welche Umstellung war mit der Beförderung verbunden?

AL: Wenn du plötzlich als Chefredakteur Verantwortung trägst, musst du mit deinen eigenen Bedürfnissen dahinter zurücktreten. Die Frage lautet dann: „Was ist gut fürs Heft?" und nicht: „Kann ich das neue Infocom-Spiel selber testen?" Klar kannst du dir mal eine Rosine rauspicken. Du musst aber sicherstellen, dass du die richtige Person auf den richtigen Job setzt. Ich verdanke der *Power Play*-Schule viel. Ich könnte heute keine Teams leiten, hätte ich damals nicht diese Erfahrung gemacht. Wobei, „Team leiten" ging ja kaum bei dem freundlichen Sauhaufen, der wir damals waren.

RG: Was war an *Power Play* besonders, und welche Akzente wolltest du setzen?

AL: Kaufberatung stand immer an erster Stelle: Spieletests, Bestenlisten, Charts. Und natürlich Spiele-Tipps, die in der Pre-Internet-Ära mindestens genauso wichtig waren. Ich habe versucht, die *Power Play* genau im gleichen Spirit weiterzuführen wie das Gespann Lenhardt/Schneider. Ich habe vielleicht ein paar andere Akzente gesetzt, da mal ein Interview, dort die Rubrik Pixel-Pracht, längere Messeberichte – wir hatten auch endlich genug Platz für Themen, die uns am Herzen lagen. Mit tiefer gehenden Reportagen und Themenschwerpunkten wollten wir uns auch von der bedrückenden Harmlosigkeit einer *ASM* abheben. Ich würde sagen, wir waren ganz klar das erwachsenere Magazin.

RG: Worauf hat man bei den Spieletests geachtet, um den Kaufberatungsanspruch zu erfüllen?

AL: Wir haben mit der Power-Wertung versucht, Vergleichbarkeit zu schaffen, und arbeiteten dabei sogar schon mit einer Wertungsdatenbank. Der Konkurrent *ASM* dagegen war wie ein junger Computerspiel-Fan, der sich der Machtposition befindet, anderen Leuten erzählen zu können, wie toll er selbst das Spiel findet. Ihre Tests waren aus höchst privater Sicht geschrieben und lasen sich wie ein lang gezogener Meinungskasten. Wir wollten nicht wie die Fanboys dastehen, sondern rüberbringen: Wir nehmen Spiele ernst. Spiele sind eine Unterhaltungsform, die es wert ist, ernsthaft betrachtet zu werden. Das hat sich auch in den Tests widergespiegelt: Wir haben unsere Meinung aus dem Fließtext getilgt, das Spiel neutral beschrieben, Positives mit Negativen abgewogen – und dann im Meinungskasten die Sau rausgelassen.

RG: Nach der *Power Play* bist du zum Lifestyle-Magazin *Wiener* gegangen, wie war die Umstellung?

AL: Fordernd und sehr aufregend. Ich war schon immer ein großer Musikfan, und die Musikindustrie hat Mitte der 90er Jahre geboomt. Und dann ist es eine andere Geschichte, wenn du einen Weltstar wie Peter Gabriel, Donald Fagen, Joe Jackson oder Laurie Anderson interviewst, als wenn du einen Programmierer vor dem Mikrofon hast. Während man sich mit Spieleprogrammierern weitgehend auf Augenhöhe unterhalten hat, waren die Stars wesentlich routinierter und professioneller. Um wirklich etwas zu erfahren, musste man hartnäckiger sein. Insgesamt habe ich beim *Wiener* mein journalistisches Handwerkszeug vervollständigen können. Dann folgten die Fernsehzeitschrift *TV Movie*, das Kids-Magazin *Bravo ScreenFun*. Und schließlich habe ich mich selbstständig gemacht – was ich bis heute nicht bereue.



» In *Power Play* 3/1991 gewährt ein 4-Seiten-Fotoroman Einblicke in die Redaktion.

» 1989 wäre die Redaktion fast zu einem Konkurrenzverlag übergelaufen. «

HEINRICH LENHARDT



» Ab in die Mitte und gar nicht happy: Nach der sechsten Ausgabe wird *Power Play* als Beilage in *Happy-Computer* gesteckt. Die Befreiung winkt erst mit der Umwandlung von *Happy* ins Nachfolgemagazin *Computer Live*.

▶ Nach all den Vertröstungen traue ich dem Verlag nicht mehr über den Weg und will mich als freier Journalist versuchen. So wechselt mit der letzten Supplement-Ausgabe 2/1990 das Amt des Chefredakteurs von Heinrich auf Anatol, einen Monat später wird *Power Play* tatsächlich wieder in die große weite Kioskwelt entlassen. Denn die Umwandlung der *Happy-Computer* zum PC-Anwendermagazin *Computer Life* ist abgeschlossen, wird aber von der Leserschaft nicht gedankt: Ende 1992 wird das Prestigeprojekt des Verlags eingestellt. Zu dem Zeitpunkt ist *Power Play* längst Deutschlands meistverkauftes Spielemagazin, bei dem sich eine neue Garde von Redakteuren wie Volker Weitz, Winnie Forster oder Knut Gollert profiliert.

Was wird aus den vier Redakteuren der ersten *Power Play*-Stunde? Ich bin dem Magazin nach der „Befreiung" noch über ein Jahr lang als fester Freier verbunden geblieben. Nicht zuletzt eine kleine Profilneurose auf meiner Seite führt 1991 zur Entwicklung von *Video Games*, einem eigenen Magazin für den immer stärker boomenden Konsolenmarkt. Dessen erste Ausgaben betreue ich noch als freiberuflicher Projektleiter, doch dann ist wirklich Schluss. Ab 1992 arbeiten Boris Schneider und ich an neuen Zeitschriftenkonzepten, erst ein paar Ausgaben *Gamers* und dann natürlich *PC Player*.

Boris wird 1989 zum deutschen Produktmanager von Lucasfilm Games, bis ihm ein Einberufungsbescheid in die Quere kommt. Während des Zivildiensts schreibt er ab Herbst 1991 einige Monate lang als freier Mitarbeiter noch Artikel für *Power Play*. Anatol Locker bleibt dort bis 1992 Chefredakteur und soll dann im Verlag auf einen Sonderheftposten verdrängt werden. Er wechselt lieber in die Musikredaktion des Lifestyle-Magazins *Wiener*. *Power Play*-Chefredakteur wird nun der 1990 zurückgekehrte Martin Gaksch, der 1993, als letztes Mitglied des Originalquartetts, das Magazin verlässt. Zusammen mit den Kollegen Winnie Forster, Andreas Knauf und Ingo Zaborowski startet er die neue Videospiele-Zeitschrift *Man!ac*, die bis heute unter dem Namen *M! Games* erscheint.

Mitte der 90er Jahre häufen sich die Personalwechsel in der Redaktion, neue Zeitschriften wie *PC Games, PC Player* und *GameStar* ziehen an *Power Play* vorbei. Nach diversen Verlagswechseln erscheint im April 2000 die letzte Print-Ausgabe, danach führt die Marke bis 2001 ein kurzlebiges Online-Dasein. Heute pflegen PDF-Archive auf Fanseiten wie *www.kultpower.de*, *www.kultboy.com* oder *www.kultmags.com* das Gedenken an die Originalhefte der späten 80er und frühen 90er Jahre, als ein paar zu allen Überstunden bereite Spieleverrückte den eigenen Verlag von seinem *Power*-Glück überzeugen mussten: „Wir waren einfach jung und hirnlos, aber wir haben gerne gespielt", schmunzelt Anatol Locker, „Dass da monatlich etwas herausgekommen ist, was Leute heute noch lustig finden, ist ja schon eine großartige Geschichte." ✱



» Regelmäßige Klassentreffen gibt es nicht, aber es kommt zu gelegentlichen Anhäufungen ehemaliger Teammitglieder. Hier grinsen 2007 von links nach rechts: Rolf Boyke, Anatol Locker, Heinrich Lenhardt, Martin Gaksch und Volker Weitz.

Danke an Kultpower.de für die Magazin-Scans.

LC-POWER™

www.lc-power.com


CHERRY©
MX-RED-Schalter



Anti-Ghosting &
N-Key-Rollover





LC-KEY-MECH-1-RGB

Mechanische Gaming-Tastatur

Erleben Sie die mechanische Gaming-Tastatur LC-KEY-MECH-1-RGB aus dem Hause LC-Power!
LC-KEY-MECH-1-RGB bietet Ihnen die modernste Technik gepaart mit hochwertigen Materialien, die keine Wünsche offen lassen!

- CHERRY©-MX-RED-Schalter
- Anti-Ghosting & N-Key-Rollover
- Multimedia- & Makro-Tasten
- hochwertiges Aluminium-Top-Cover
- programmierbare RGB-Beleuchtung (16,8 Millionen Farben)
- inklusive Software zur präzisen Programmierung

LC-KEY-MECH-1-RGB - Entwickelt von Enthusiasten für Enthusiasten!

www.lc-power.com

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch





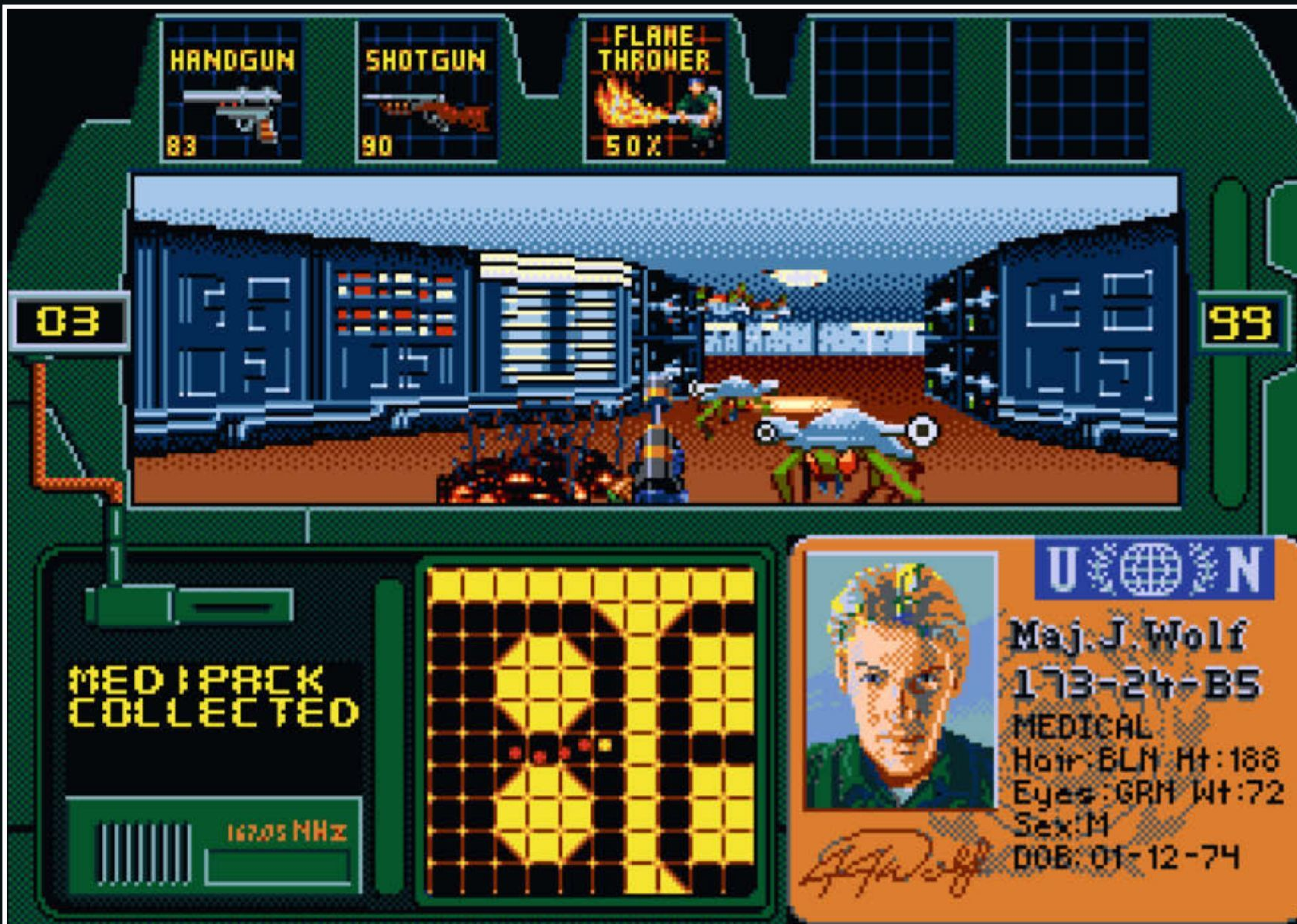


» [Mega Drive] *Zero Tolerance* punktete mit stimmungsvollen Grafiken.

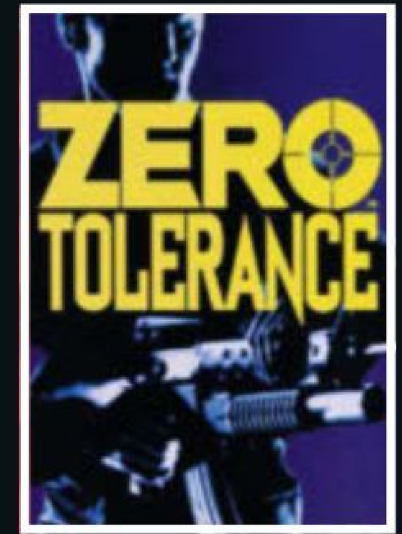
MAKING OF

ZERO TOLERANCE

Ehrgeiz allein macht noch kein gutes Spiel. Dennoch war der Versuch von Technopop, einen 3D-Ego-Shooter auf eine 16-Bit-Konsole zu bringen, lobenswert. Wir beleuchten, wie das Mega Drive in die dritte Dimension versetzt wurde.



» [Mega Drive] Die Darstellungsweise lässt mehr freie Rechenkraft.



FAKTEN

» **ENTWICKLER:** TECHNOPOP
» **PUBLISHER:** ACCOLADE
» **ERSCHIENEN:** 1994
» **PLATTFORM:** MEGA DRIVE
» **GENRE:** FIRST-PERSON SHOOTER

RANCE

Ab einem gewissen Punkt im Lebenszyklus einer Konsole beherrschen die Entwickler die Hardware – von da an werden manche Spiele wirklich beeindruckend. Beim Mega Drive war dieser Punkt allerdings zu spät erreicht, da schon die 32-Bit-Ära anrollte. Die PlayStation von Sony würde in Kürze erscheinen und frische PC-Hardware sollte eine neue Technologie-Generation einläuten. Studios wie Technopop hielten jedoch weiter der 16-Bit-Konsole die Treue und wollten sie bis an ihre Grenzen ausreizen.

Aus diesem Antrieb heraus entstand *Zero Tolerance*. Das Spieldesign wurde aufgrund der Hoffnung entworfen, eine 3D-Engine auf dem Mega Drive zum Laufen zu bringen. Eine Tech-Demo sollte beweisen, dass dies möglich wäre. Thomas Gjørup, der Programmierer und Designer von *Zero Tolerance*, war schon immer mehr an 3D- als an 2D-Spielen interessiert gewesen. Ihn faszinierte die Idee einer Welt, die einen richtig ins Spiel sog.

Wegen des wachsenden Erfolgs von Ego-Shootern auf dem PC wollten Thomas und das Technopop-Team eine ähnliche Engine auf die Konsole bringen. Dank seiner Erfahrung mit einem Mega-Drive-Entwicklerboard fiel ihre Wahl auf diese Plattform. Die Engine sollte eine texturierte Wand darstellen, durch Skalierung und Verzerrung würde dann ein 3D-Effekt simuliert werden. „Ich denke, meine ersten Überlegungen gingen in die Richtung *Wolfenstein*, aber nur als Platzhalter, bis ich mir ein paar mehr Gedanken gemacht hatte.“

Auch wenn er keinen simplen Klon davon entwickeln wollte, war es doch der Ego-Shooter-Standard, an dem er sich messen lassen musste. Was ihn und die ▶



» [Mega Drive] Waffen und Munition werden im HUD angezeigt.


» [Mega Drive] Blanke Panik auf dem Überwachungsmonitor.

» Nicht alle Entwickler interessiert nur das Geschäft, der Markt und die Kunden. «

THOMAS GJØRUP

▶ Kollegen aber wirklich anspornte, war die bevorstehende Veröffentlichung von *Doom*. Thomas erinnert sich noch daran, welche Angst er nach den ersten geleakten Betas des id-Titels bekam: „*Doom* war ein noch größerer Quantensprung als *Wolfenstein* und zwang mich, meine Ziele höher zu stecken. Ich musste zumindest ein paar Tricks aus *Doom* adaptieren, die *Wolfenstein* nicht hatte.“ Konkret waren das diagonale Wände, Tiefendarstellung durch Schattierungen, die Nutzung von Aufzügen, das Kriechen sowie enge, geneigte Gänge. Seine Welt sollte „realistisch und glaubwürdig wie *Doom*“ werden und das Shooter-Konzept von id Software sogar noch verbessern. Ihm erschien *Wolfenstein* zu simpel, die Bewegungen waren zu abgehackt: „Das Laufen und Drehen fühlte sich mehr wie Ein-Aus-Mechanismen an, das Gefühl von Beschleunigung und Verlangsamung fehlte mir.“

Auf der 2D-Konsole Mega Drive, die noch nicht einmal 3D-Workarounds wie Nintendos Mode 7 bot, war eine 3D-Engine eine echte Herausforderung. „Ich fing mit dem technischen Unterbau an, um einen Beweis zu haben, dass das Ziel realisierbar war. Peinlicherweise kostete es mich einige Zeit, die Formeln für eine simple 3D-Perspektive zu finden. Zu Beginn bogen und krümmten sich meine Wände an den Ecken des Bildschirms.“ Letztendlich fand er eine simple Methode. Das Ergebnis kommt zwar nicht ganz an *Doom* heran, die Engine war jedoch eine große Leistung – sie brachte das geschmeidige PC-Shooter-Gefühl gut auf die Konsole.

Als Einflüsse für Story, Optik und allgemeinen Stil von *Zero Tolerance* nennt Thomas Klassiker wie *Star Wars, Odyssee im* *Weltraum* und *Mondbasis Alpha 1*. Die Inspiration für den Levelaufbau in Stockwerkform ist jedoch ein weitaus bodenständigerer Film: *Stirb langsam*. Thomas erklärt: „Ich mochte die Beengtheit des besetzten Hochhauses, die Lüftungschacht-Labyrinthe, die Gefahr, dass jederzeit jemand losballert.“ Da Thomas seine Idee aber zunächst auf Basis des technischen Grundgerüsts und ohne richtiges Konzept für das Spiel selbst vorstellte, wich es vom *Stirb langsam*-Ansatz ab – auch wenn die allgemeine Actionfilm-Stimmung beibehalten wurde.

Zero Tolerance zeigte, wenig überraschend, viele Parallelen zu *Doom* und *Wolfenstein*. Allerdings hob es sich durch eine Handvoll Aspekte ausreichend von den id-Shootern ab. Über die Karte mit integriertem Radar fanden sich die Spieler in den verwinkelten Levels besser zurecht. Auch der für damalige Shooter unübliche kooperative Multiplayer-Modus wurde durch die Möglichkeit, dazu zwei Konsolen per Link-Kabel zu verbinden, noch einzigartiger. Etwas ganz Besonderes war das Lebenssystem. Es gab fünf Charaktere, die sich jeweils unterschiedlich spielten. Starb einer von ihnen, war die Figur für den Rest der Partie nicht mehr verfügbar!

Wie Thomas erklärt, basiert diese Idee auf einer „Gesichts-Engine“, die er für *Pro Moves Soccer* konzipiert hatte. Diese kombinierte zufällig Gesichter, Augen, Nasen und Frisuren. „Das war notwendig, denn erstens gab es nicht genügend Spei-

53

MEHR MEGA 3D

Ähnliche 3D-Spiele, die das Mega Drive an die Grenzen brachten.



DUKE NUKEM 3D

■ Auch wenn die Mega-Drive-Version im Gegensatz zum PC herunterskaliert werden musste, läuft sie auf Segas Konsole erstaunlich flüssig.



BATTLE FRENZY

■ *Battle Frenzy* ist zwar auf das Nötigste reduziert, bietet aber schicke Labyrinthe und einiges an Waffen und Gegnern.



CORPORATION

■ Der Umstand, dass *Corporation* Polygone für seine 3D-Umgebungen nutzt, macht es zum vielleicht beeindruckendsten Titel dieser Liste.



STAR CRUISER

■ Der Japan-exklusive RPG-Ego-Shooter-Mix mag aus heutiger Sicht simpel wirken, war auf dem Mega Drive aber ein Augenschmaus.



» [Mega Drive] Ihr ballert euch durch unterschiedlichste, detailreiche Levels.



» [Mega Drive] Die Map im HUD erleichtert die Navigation.

cher, um Hunderte Porträts einzubauen, und zweitens hast du als kleiner Entwickler gar nicht die Ressourcen, haufenweise Artworks zu erstellen." Thomas entwickelte diesen Ansatz für *Zero Tolerance* weiter. Zunächst hatte er zufällig generierte ID-Karten in der rechten Bildschirmecke, die einfach so zum Spaß alle 30 Sekunden wechselten. „Die Idee wechselnder Identitäten überlebte in der Form von begrenzten Leben, die an bestimmte Charaktere gekoppelt waren."

All das in eine Ego-Shooter-Engine zu packen war nicht die einzige Herausforderung. Es mussten technische Stolpersteine wie die begrenzte Farbpalette des Mega Drive umgangen werden. Und wegen *Doom* reichten Schießen, Waffewechseln und Umdrehen als Spielmechanik längst nicht mehr aus. Auch „Strafen" (seitliches Ausweichen), Kriechen und Springen mussten per Gamepad auslösbar sein. Gleichzeitig durfte die Steuerung nicht zu komplex werden. „Wir hatten bereits sehr früh einen brauchbaren Ansatz, passten ihn aber im Entwicklungsverlauf und dank des Tester-Feedbacks weiter an."

Technopop ging die Entwicklung von *Zero Tolerance* nicht so an, als würde es sich um einen Konsolentitel handeln. Das Spiel sollte an *Wolfenstein* erinnern, die von id Software gewohnten Qualitäten aber auf das Mega Drive portieren. Thomas hatte zwar im Kopf, dass die Zielgruppe im Konsolenmarkt etwas jünger war, tiefergehende Zielgruppen-Überlegungen wurden aber nicht angestellt. „Im Gegensatz zu dem, was manche Leute glauben, interessiert nicht alle Entwickler nur das Geschäft, der Markt und die Kunden."

Thomas Gjørup sieht sich selbst als Nerd, nicht als Geschäftsmann. „Ich entwickle Spiele, die ich cool finde, und hoffe, dass viele Spieler meine Freude und Faszination an ihnen teilen. Wenn ich aber vor die Wahl gestellt werden, mein Lieblingsspiel oder einen Erfolgstitel, der mich kalt lässt, zu schaffen, werde ich immer das Lieblingsspiel wählen."

Auch wenn *Zero Tolerance* technisch sehr beeindruckend war, konnte es nur eine kleine Fan-Basis für sich gewinnen. Der wichtigste Grund dafür dürfte die im Erscheinungsjahr 1994 ebenfalls veröffentlichte PlayStation sein – sie ließ das für Mega-Drive-Verhältnisse topmoderne Spiel auf einen Schlag uralt wirken. Zwar gaben die Magazine fast alle gute Wertungen. Doch die bereits in Entwicklung befindliche Fortsetzung wurde bald gestoppt, ein paar Jahre später schloss Technopop die Pforten. Es ist höchste Zeit, dass wir *Zero Tolerance* ins Rampenlicht rücken: Als Beweis, dass ein kleines Studio mit viel Engagement eine guten, sauber laufenden Ego-Shooter für eine bereits rückständige Konsole entwickeln konnte. Was wohl aus Technopop geworden wäre, wenn sie ihr Spiel ein oder zwei Jahre früher veröffentlicht hätten – oder aber gleich für die PlayStation? *

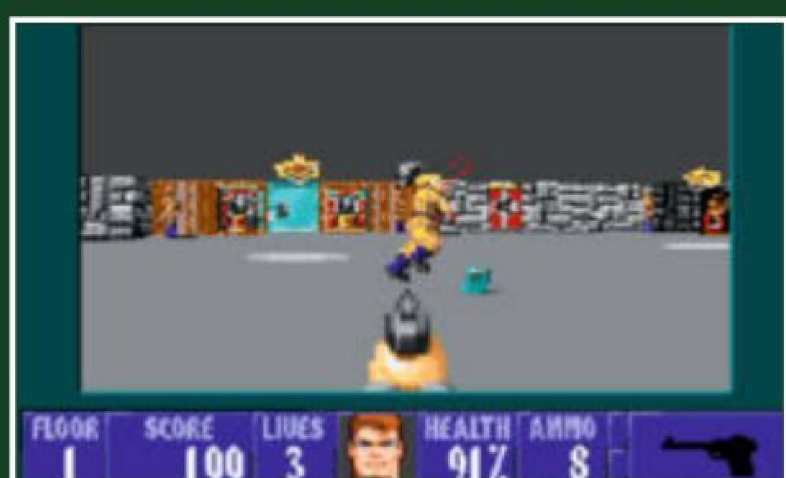


VERBUNDENES ABENTEUER

Zero Tolerance ging das Thema Multiplayer etwas anders an.

Die Idee, zwei Konsolen per Link-Kabel für einen Koop-Modus miteinander zu verbinden, kam Thomas, als er eine Entdeckung machte: Man konnte auf dem Mega Drive die Pins der Controller-Buchsen als Eingabe- oder Ausgabe-Kanäle umprogrammieren! „Schon als Kind baute ich schon gerne Gizmos und Soldatenteile zusammen", erklärt Thomas sein Bastel-Talent.

Für Accolade war das ein Verkaufsargument, weshalb der Zwei-Spieler-Modus intensiv getestet wurde. Thomas sieht den Koop-Modus hingegen mehr als einen spaßigen Gag. „Es war offensichtlich, dass das Spiel – zumindest ohne Neugestaltung der Levels, Gegner und Waffen – nur im Koop und nicht als Deathmatch funktionieren konnte."



WOLFENSTEIN 3D

■ Diese von einem Modder entwickelte Umsetzung auf die 16-Bit-Konsole ist nah am Original und spielt sich sehr flüssig. Eine imposante Leistung!

99





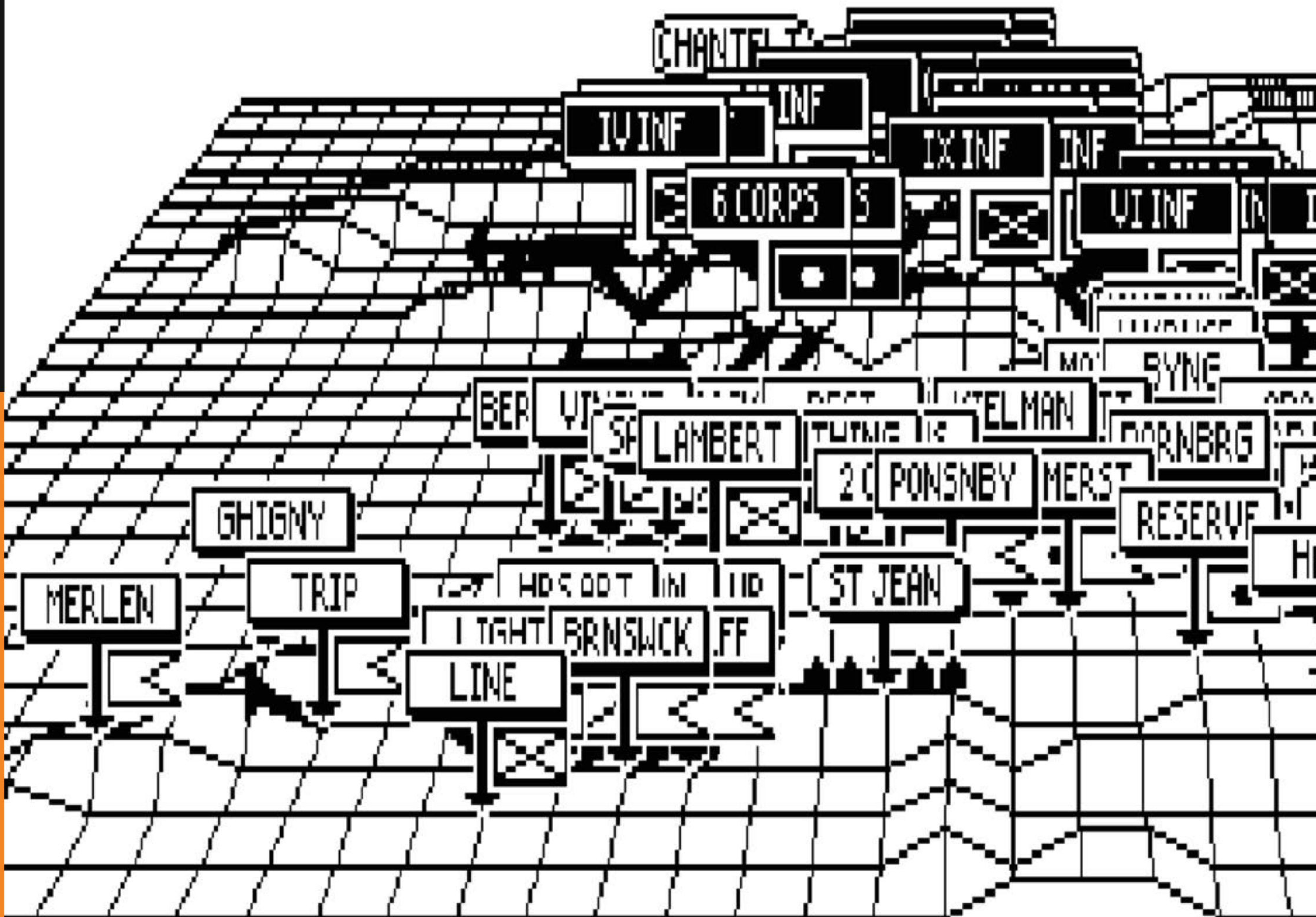


ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

THE AMAZING SPIDER-MAN VS. THE KINGPIN (IM BILD)
SYSTEM: MEGA DRIVE, SEGA CD
JAHR: 1991

ZERO TOLERANCE
SYSTEM: MEGA DRIVE
JAHR: 1994

BEYOND ZERO TOLERANCE
SYSTEM: MEGA DRIVE
JAHR: EINGESTELLT



Universal Military Simulator

GUTER PLAN HEUTE SCHLÄGT PERFEKTEN PLAN MORGEN



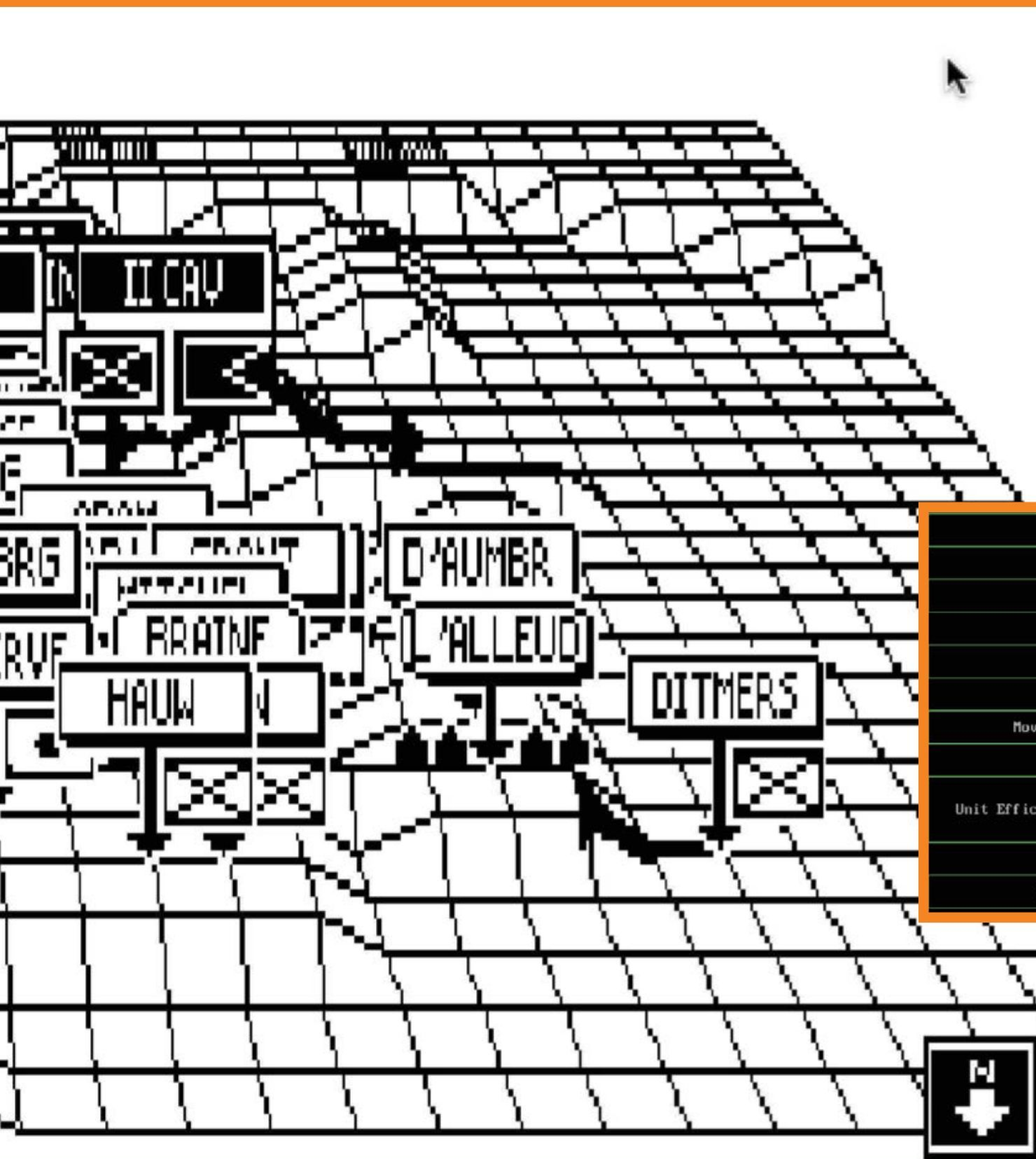
» PUBLISHER: RAINBIRD SOFTWARE
» ERSCHIENEN: 1987
» HARDWARE: AMIGA, ATARI ST, MS DOS, OSX

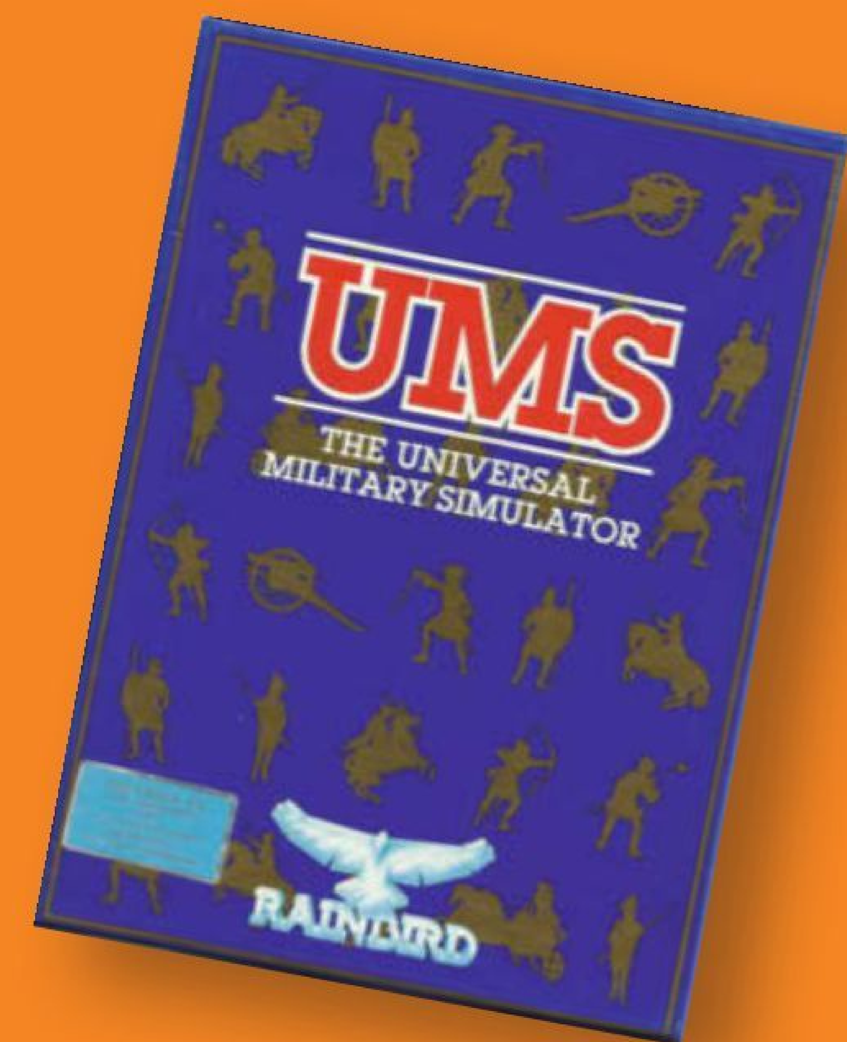
Von Michael Hengst

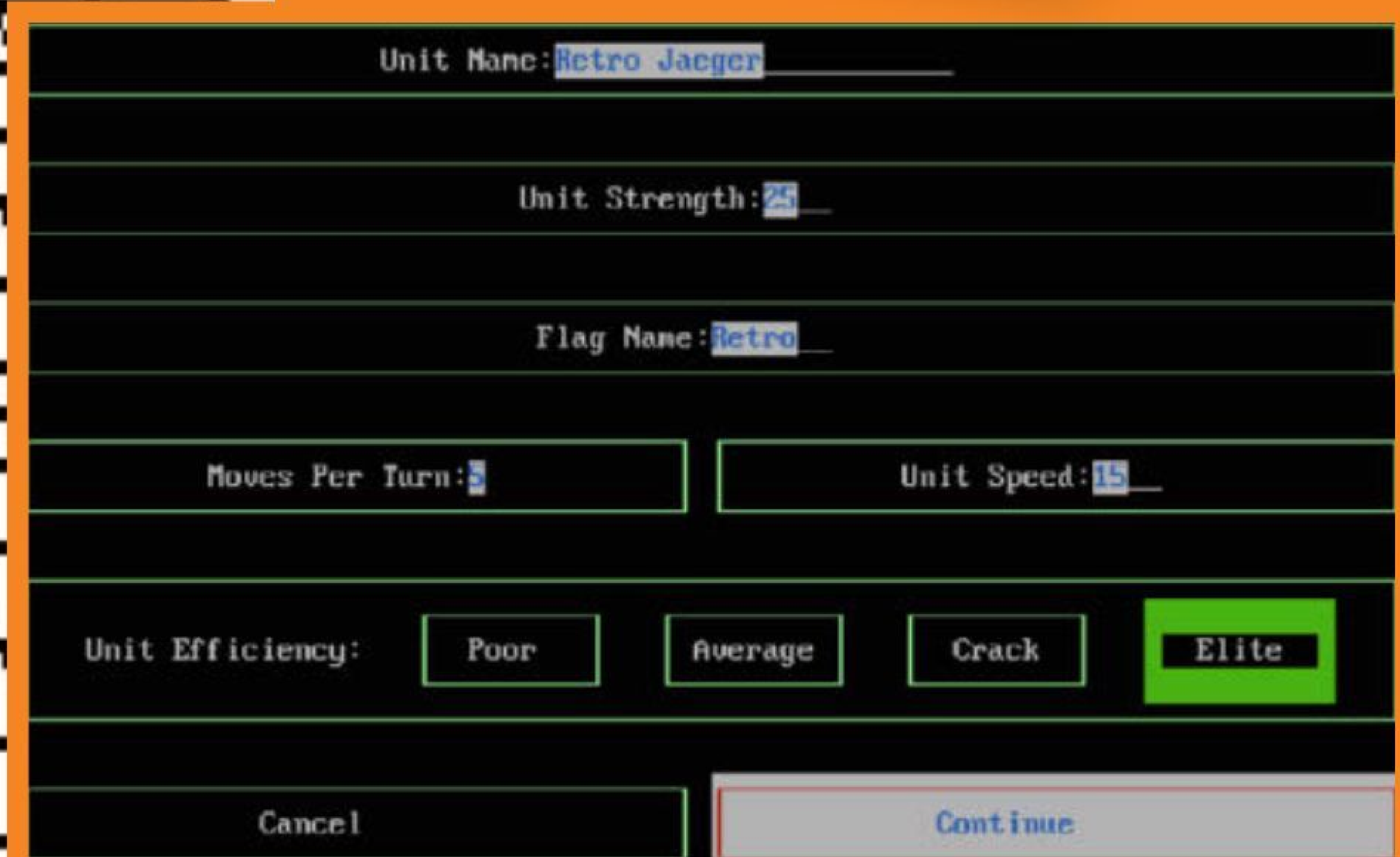
Einer für alles, haben sich wohl die Entwickler von Intergalatic Development, Inc. gedacht, als sie den *Universal Military Simulator* (kurz *UMS*) erschaffen haben. Sozusagen eine Simulation beliebiger historischer Gefechte, die alle anderen Strategiespiele ersetzen sollte.

Speicher war Ende der 80er Jahre knapp und teuer, und die damaligen Heimcomputer hatten in Sachen Prozessorleistung weniger zu bieten als eine moderne Smartwatch. Trotzdem schafften es die Designer des *UMS*, ein kleines Wunder zu vollbringen: Statt wie sonst üblich Gefechte auf 2D-Karten zu präsentieren, wurden die Auseinandersetzungen auf dreidimensionalen Wireframe-Karten ausgetragen – damals eine Meisterleistung. So wurde auch mit „State of the Art"-Grafik die Werbetrommel gerührt.

Allerdings haben die Macher eher Wert auf die technische Finesse als auf Spielbarkeit, Komplexität und Umfang gelegt. Denn Wireframe hin, 3D-Karte her, die tolle Technik täuschte nicht über einige eklatante Schwächen des Spiels hinweg. Einheiten werden nur an-







hand von kleinen Fähnchen mit Symbol und Beschriftung angezeigt – das mag für Militärs ausreichen, normale Spieler finden sich im Flaggengewimmel eher schlecht zurecht.

Zwar liegt eine Handvoll fertiger historischer Schlachten bei, aus denen der Spieler wählen konnte (von Arbela bis Gettysburg), und es gibt einen Editor für eigene Gefechte samt Einheiten-Bastelbogen. Aber im Detail wurde dann leider gepatzt. So ist beispielsweise die Steuerung bei der Aufstellung und im Gefecht so intuitiv wie eine Steuererklärung. Auch die Editoren sind in Sachen Userführung antiquiert.

Leider ist auch das Wort „Universal" im Titel mit Vorsicht zu genießen: Es gibt weder Lufteinheiten noch Marine im Spiel. Auch historisch gesehen dürften sich einige berühmte Feldherren angesichts einiger Fehler im *UMS* im Grabe umdrehen. Der berühmte Spruch von Napoleon bei der Schlacht um Waterloo, „Ich wollte, es würde Nacht, oder die Preußen kämen", drängt sich einem da unweigerlich auf. Denn im *Universal Military Simulator* muss der große Feldherr lange warten: Im *UMS*-Szenario gibt es die Preußen schlicht nicht, und somit können sie auch nicht auf dem Schlachtfeld erscheinen. Besonders abstrus war die Übermacht von Fernkampfeinheiten. Diese entstand daraus, dass der durch Beschuss ausgeteilte Schaden über die Entfernung abnahm. Dummerweise hatten die Designer vergessen, dass im Nahkampf (Entfernung 0) dann doch Speere oder Schwerter effektiver sein sollten als Bögen oder Musketen …

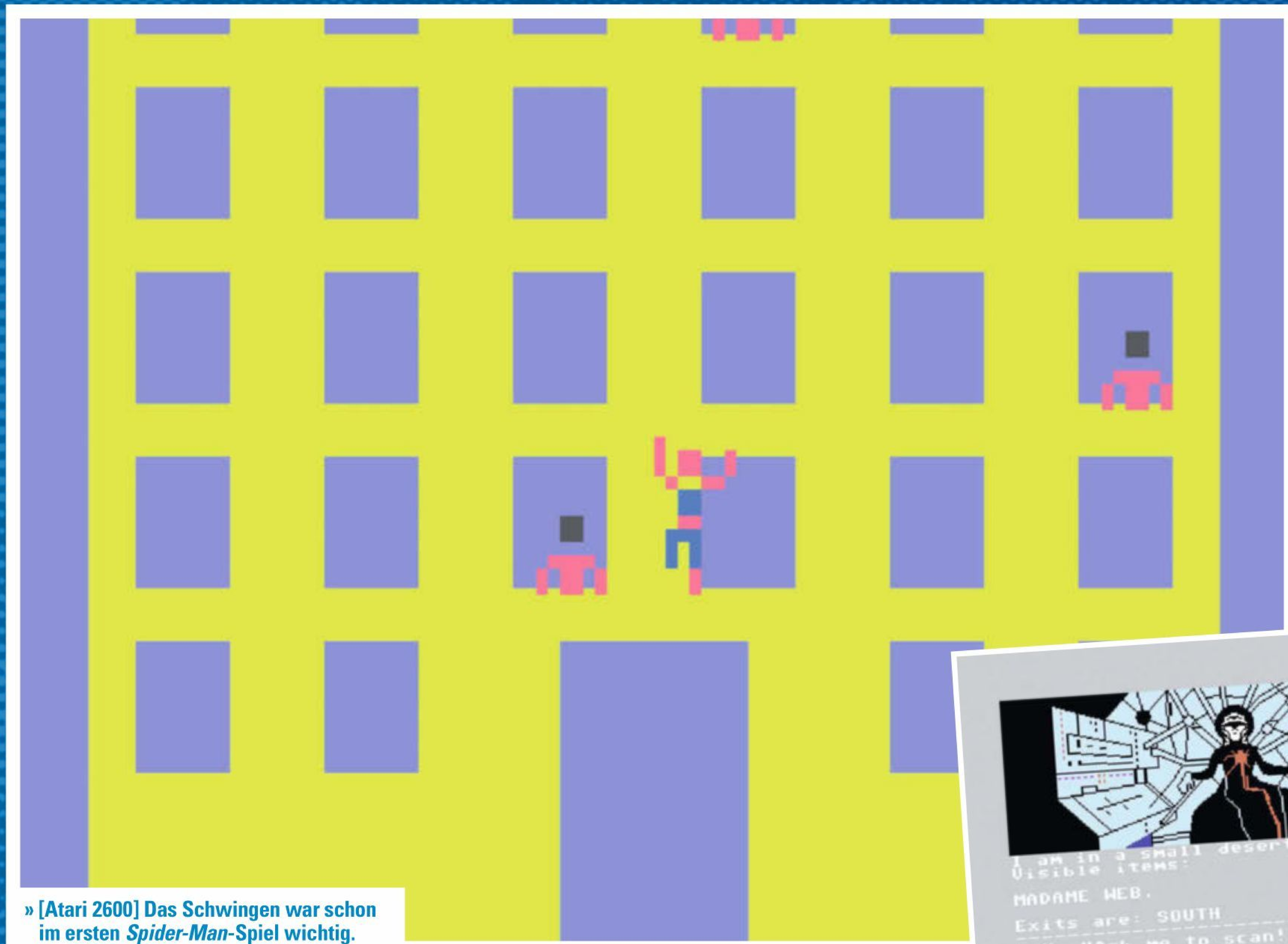
Solche Schwächen wurden übrigens im Nachfolger weitestgehend ausgebügelt, der allerdings eine ganz andere Anmutung (2D-Kacheln und -Einheiten) und Ausrichtung (Feldzüge statt Schlachten) hatte. Außerdem schaffte er das Kunststück, deutlich hässlicher und auch noch langsamer als der erste Teil zu sein.

Was den *UMS* angeht: Die handwerklichen Schwächen waren im kreativen Selbstbau eines „Was wäre, wenn"-Szenarios schnell vergessen. Was, wenn in Hastings nicht etwa Normannen gegen Angelsachsen gekämpft hätten, sondern 40.000 Griechen gegen ein Bataillon moderner Fallschirmjäger? Was, wenn die selbst gebastelten Thermopylen nicht von 300 Spartanern gehalten werden, sondern von 300 Soldaten aus dem amerikanischen Bürgerkrieg? Statt dann mühsam die einzelnen, selbst gebauten Einheiten über das individuell angepasste Terrain zu ziehen, lässt man einfach den Computer beide Seiten übernehmen und schaut, zu was passiert. *



DIE GESCHICHTE VON SPIDER-MAN®

»SPIDEY« SPINNT SEIT JAHRZEHNTEN SEINE STARKEN NETZE IN DER VIDEOGAME-SZENE. ABER WAS MACHT IHN FÜR SPIELER SO INTERESSANT? UND WAS UNTERSCHEIDET IHN VON ANDEREN SUPERHELDEN?



» [Atari 2600] Das Schwingen war schon im ersten *Spider-Man*-Spiel wichtig.



» [C64] In *Questprobe* trat Spider-Man in einem Adventure auf. Ansonsten fühlt er sich im Action- sowie Action-Adventure-Genre wohl.

»Das war das Herz des gesamten Spiels: Schnapp dir das Netz, finde den richtigen Winkel und schwing.«

LAURA NIKOLICH

Peter Parkers Alter Ego ist Kult, sei es in Comics, in Filmen, im Fernsehen, als Spielzeug und natürlich in Videospielen. Mit Ausnahme von Batman dürfte auch kein anderer Superheld erfolgreicher in Sachen Spiele-Umsetzungen gewesen sein.

Spider-Man, in Deutschland lange Zeit als „Die Spinne“ bekannt, kannte Ende der 70er Jahre so gut wie jeder. Kein Wunder, dass Marvel den heißesten Comichelden auch im aufkeimenden Spielemarkt etablieren wollte. Mit Parker Brothers hatte Marvel bereits ein elektronisches Spielzeug namens *Rom the Spaceknight* entwickelt. Anschließend widmete sich Parker lizenzierten Videospielen, was zum ersten *Spider-Man*-Spiel führte. Die Aufgabe wurde der jungen Programmiererin Laura Nikolich übergeben, die das Spiel für den Atari 2600 herausbringen sollte. „Marvel schickte mir einen Haufen Comics zu“, sagt sie und gibt zu, davor nicht viel mit der Figur zu tun gehabt zu haben. „Der Grüne Kobold war eine große Nummer, also durfte er Spider-Man ordentlich nerven, indem er dessen Netz durchtrennte, das er zum Klettern auf ein Gebäude benötigte, auf dem sich eine Bombe befand.“

Die damaligen Hardware-Beschränkungen führten zum vertikalen Scrolling, was das Gefühl vermitteln sollte, dass Spider-Man einen großen Wolkenkratzer erklimmt und sich mit seinen Netzen nach oben schwingt. „Das war das Herz des gesamten Spiels: Schnapp dir das Netz, finde den richtigen Winkel und schwing!“, analysiert Nikolich. Hinter diesem Feature lag ein digitaler Differentialanalyse-Algorithmus, den ein Mathematiker entworfen hatte. Und Laura Nikolich wurde zur Pionierin der *Spider-Man*-Videospiele. Der Atari-2600-Titel hatte bereits die wesentlichen Elemente, die auch die zukünftigen *Spider-Man*-Spiele bieten würden: an Netzen hangeln, einen spannenden Bösewicht und New York als Setting.

Das 1982 veröffentlichte Spiel überzeugte mit seinen sanften Schwüngen und hatte die Charakteristika der Figur perfekt herausgearbeitet. Auf den Heimcomputern schlug Marvel aber einen ganz anderen Weg ein. „Joe Calamari von Marvel sprach uns an“, erzählt Scott Adams. Calamari hatte mit einigen Heimcomputer-Entwicklern gesprochen, und alle empfahlen ihm Adams' Firma Adventure International, die

SPINNENSINNE

Die Superkräfte des netten Herrn Spider-Man.

SPINNENSINN

■ Gefahren zu erahnen ist eine perfekte Fähigkeit für einen Videospielhelden. Dadurch gewährt man den Spielern zusätzliche Reaktionszeit bei potenziellen Bedrohungen.

ÜBERMENSCHLICHE KRAFT

■ Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit durch die Luft zu schleudern ist das eine. Aber Spider-Man muss die bösen Jungs auch niederstrecken. Er ist nicht der stärkste Superheld, aber er kämpft geschickt.

SCHWINGEN

■ Die berühmteste aller Spider-Man-Fähigkeiten war von Anfang an auch für den Videospielhelden definierend. Oft ist das richtige Schwingen am Spinnenfaden entscheidend für die Klasse einer Umsetzung.

NETZSCHÜTZE

■ Die Netzattacken erlauben zahlreiche Taktiken: Ihr könnt Gegner zur Betäubung einspinnen, sie mit Netzen beschießen, Feinde von Vorsprüngen ziehen und eure Hände verbinden, um stärker zuzuschlagen.

WANDLÄUFER

■ Noch eine typische Spidey-Fähigkeit. Wände hinaufklettern können nicht viele Videospielhelden. Es ermöglicht Schleichen, die Erkundung in 3D oder einfach den lautlosen Angriff von oben.

BEWEGLICHKEIT

■ Auch andere Spielhelden sind beweglich und beherrschen Doppelsprünge. Aber Peter Parkers Alter Ego ist besonders darauf angewiesen, leichtfüßig und geschickt zu agieren.

damals trotz simpler Zweiwort-Parser einer der wichtigsten Adventure-Produzenten war.

Marvel führte bei der Produktion ein Prozedere ein, das bis heute fester Bestandteil bei der Entwicklung von Superhelden-Spielen ist. „Sie gaben mir noch vor der Veröffentlichung zahlreiche Comics zu lesen", sagt Adams. Auch Zugriff auf das Marvel Universe erhielt er, eine Enzyklopädie mit allen Marvel-Figuren, die je erschaffen wurden. „Ich bekam ein Abo für jeden Marvel-Comic, der zu dem Zeitpunkt gedruckt wurde. Ich habe sie alle genau gelesen, über die Serie nachgedacht und dann überlegt, was ich damit tun will." Das Ergebnis war die *Questprobe*-Reihe, die von einer von Marvel produzierten Comic-Serie begleitet wurde. Diese begann mit *Hulk*, es folgte *Spider-Man*. Das Text-Adventure wurde 1984 für Apple II, C64, ZX Spectrum und Atari-8-Bit-Geräte veröffentlicht und verbesserte die Spiele-Engine von Adventure International, indem sie Kombinationen von Verben und Nomen erlaubte.

Doch die Spiele-Industrie hatte es Mitte der 80er Jahre schwer. Firmen wie Adventure International machten dicht. Und Spider-Man nahm sich eine Videospiel-Auszeit. Fünf Jahre sollte es dauern, bis mit einem horizontal scrollenden Prügelspiel der nächste Ableger erschien. Die Grafik war so, wie man sie von einer Comicbuch-Umsetzung erwartet hatte. Aber spielerisch war *The Amazing Spider-Man and Captain America in Dr. Doom's Revenge!* wenig herausfordernd. Immerhin brachte es die beiden Titelhelden zusammen.

Ende der 80er Jahre flammte mit dem Erscheinen des NES und des Game Boy die Leidenschaft für Videokonsolen wieder auf – und Spider-Man hatte einen bedeutenden Anteil daran. Während der 90er Jahre erschienen zahlreiche Umsetzungen mit mehr oder weniger Erfolg. Die erste wurde 1990 von Paragon für Heimcomputer veröffentlicht. Sie hieß einfach nur *The Amazing Spider-Man* und vereinte Rätsel, Springen und Kämpfen. Es war das erste Spidey-Spiel, das weitere Fähigkeiten des Charakters einsetzte. Entwickler war Oxford Digital Enterprises (ODE), die schon bei der 8-Bit-Konvertierung von *Dr. Doom's Revenge!* geholfen hatten.

Kevin Ayre, einer der Entwickler von ODE, erzählt uns: „Ich hatte schon vor dem Projekt eine Idee für ein Hüpfspiel, voller Räume mit Anziehungskräften in alle möglichen Richtungen – und das, obwohl ich noch nie ein Hüpfspiel veröffentlicht hatte." Wie



» [NES] *The Sinister Six* vereint einige der bekanntesten Schurken als Boss-Gegner.



»[Game Boy] Die ersten Handheld-Spiele waren noch durch die Hardware beschränkt.



» [Arcade] Die Grafik von Segas *Spider-Man*-Prügelspiel ist immer noch schick.

»WIR LIESSEN SPIDER-MAN DIE GEGNER BETÄUBEN. WIE IN DEN COMICS, DIE ICH ALS KIND GELESEN HATTE.«

KEVIN AYRE



bei den ersten Spielen des Netz-Werfers bestimmten die Eigenschaften der Figur, wie das Spiel gespielt werden sollte. „Für uns war es essenziell, dass Spider-Man an Wänden krabbelt und an Fäden schwingt. Außerdem ließen wir Spider-Man die Gegner betäuben. Wie in den Comics, die ich als Kind gelesen hatte."

Im gleichen Jahr veröffentlichte Rare das erste Handheld-Spiel für Nintendos Game Boy. Obwohl es sich auch dabei um ein horizontal scrollendes Prügelspiel handelte, konnten die Spieler darin schwingen und Wände hinaufklettern. Hinzu kamen Bosskämpfe mit zahlreichen Bösewichten und der erste Einsatz der Spinnensinne, die vor Gefahr warnten. In Cutscenes wurde Peter Parker als der Kindskopf gezeigt, der er ist.

Viele dieser Eigenschaften trafen auch auf die dritte Veröffentlichung von 1990 zu, *Spider-Man vs. The Kingpin*, die für Segas Mega Drive und die Master-System-Konsolen erschienen. Alles wirkte ein wenig polierter. Außerdem spielte New York als Setting eine wesentliche Rolle, etwa Peter Parkers Wohnung, die Straßenzüge, in denen man alte Damen vor Handtaschenräubern rettete, und natürlich die Dächer der berühmten Stadt.

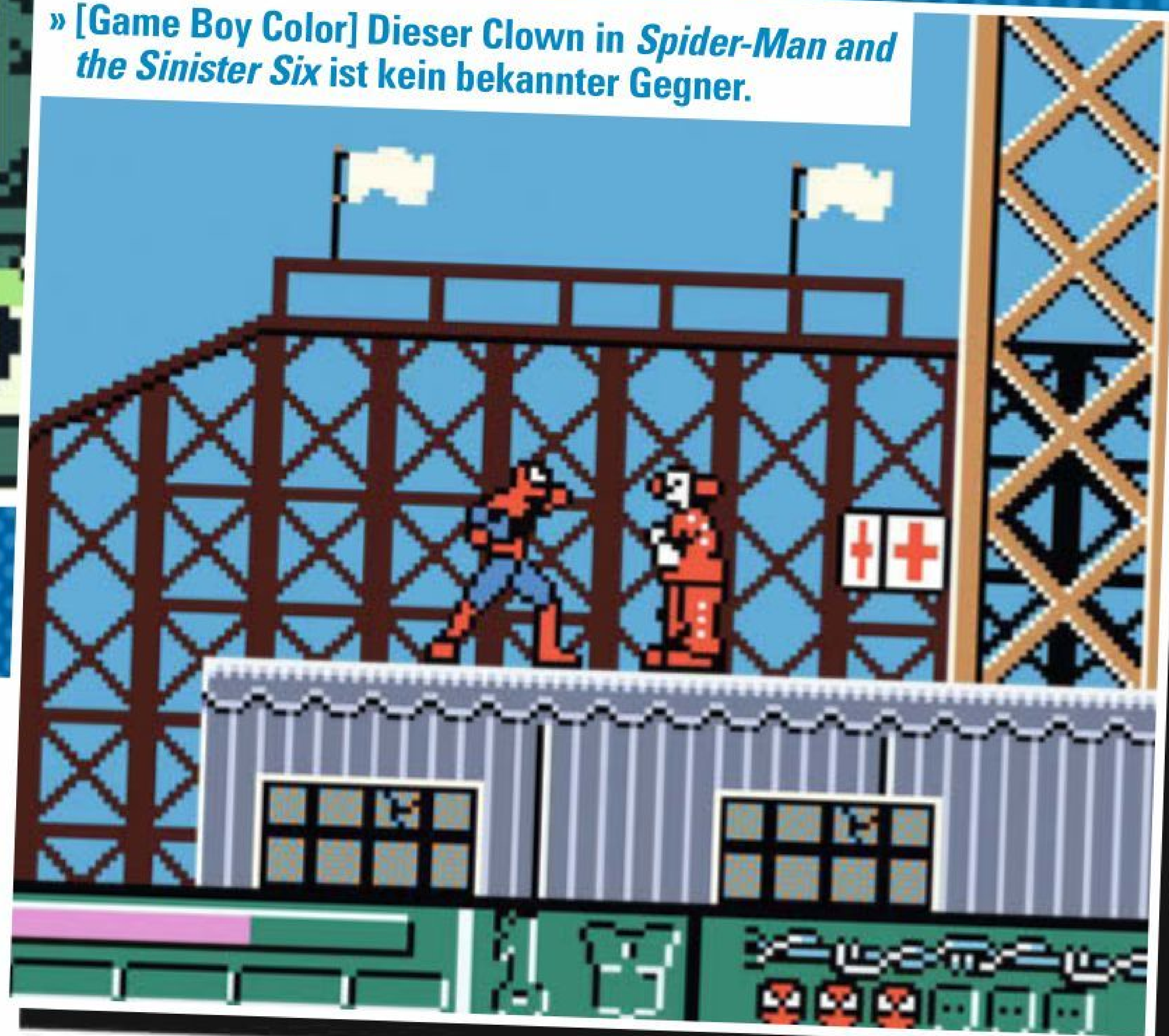
Spider-Man dominierte die Heim-Plattformen. Doch das war Marvel nicht genug: Auch in der Spielhalle wollte man erfolgreich sein. Mit Sega arbeitete man am Münzautomaten *Spider-Man: The Video Game*. Im Prügelspiel konnte man als Spider-Man, Black Cat, Prinz Namor und Hawkeye zu viert miteinander spielen. Das Spiel hatte ein herausragendes Artwork und auch im Spiel eine einzigartige Präsentation: Bei Hüpfpassagen zoomte die Kamera heraus, in Kämpfen war sie ganz nah dran am Helden.



» [Game Boy] *The Amazing Spider-Man* war witzig, aber nicht einfach.



» [SNES] Bei *Maximum Carnage* stimmten die Animationen, die Grafik, die Handlung und das Gameplay.



» [Game Boy Color] Dieser Clown in *Spider-Man and the Sinister Six* ist kein bekannter Gegner.

1992 übernahm Acclaim die Rechte an den Marvel-Spielen und einem Großteil der Marken des Publishers, darunter auch *Spider-Man*. Acclaims Hauptsitz lag in Glen Cove auf Long Island, also nicht weit entfernt vom Marvel-Hauptquartier in New York. „Wir besuchten Marvel in Downtown Manhattan, unterhielten uns über kommende Geschichten, und sie sandten mir die Comics bei Veröffentlichung zu", berichtet Mark Flitman, damals einer der Verantwortlichen bei Acclaim. Marvel wollte Spiele und Comics verbinden, sodass die Handlung der Spiele vorgegeben war. Das machte es nicht immer einfach, denn die Längen der Comic-Geschichten variierten stark. „*Invasion of the Spider-Slayers* war sehr kurz, *Maximum Carnage* erstreckte sich über 14 Hefte", erzählt Flitman.



Drei weitere Spiele standen 1992 auf dem Programm. Das erste war eine Fortsetzung des Game-Boy-Spiels von Rare, *The Amazing Spider-Man 2*, bei dem nun auch Gegenstände gefunden werden mussten, die über den Level verteilt waren. Der Entwickler Bits Studios erschuf auch *Spider-Man: Return of the Sinister Six* für NES und Master System, das aber nicht von Acclaim, sondern dem Teilzeit-Marvel-Partner Sega veröffentlicht wurde und das auf einer Comic-Handlung desselben Namens basierte. Software Creations brachte noch das SNES-Spiel *Spider-Man and the X-Men in Arcade's Revenge* heraus. Darin muss Spider-Man Wolverine, Storm, Cyclops und Gambit retten. Der Zusammenschluss erlaubte mehr Vielfalt bei Gameplay und Levels, zumal jede der fünf Figuren eigene Levels hatte.

Acclaim beschäftigte sich noch ein paar Jahre mit Spidey, etwa 1993 mit dem dritten Game-Boy-Spiel oder 1995 mit einem schrecklichen SNES-Titel, der auf der Zeichentrickserie basierte. Es fehlte aber ein echter Hit, der auch unabhängig vom Helden ansprechend war. Also das, was 1994 Software Creation mit *Spider-Man and Venom: Maximum Carnage* gelang. „Es gab tonnenweise Gegner, Helden, Antihelden – perfekt für ein Videospiel!", erinnert sich Flitman. Um die Dinge aber nicht zu kompliziert zu machen, konzentrierte man sich nur auf zwei Figuren, nicht auf fünf: Spider-Man und seine Nemesis Venom. Das Spiel band auch die Panels aus den Comics ein und erweckte sie zum Leben. „Es war eine coole Idee, denn die Leute sahen die Panels, in denen sich etwas bewegte, und sie konnten sie danach spielen, als ob sie Teil der Geschichte wären", fügt Flitman hinzu.

Das Spiel war *Streets of Rage* sehr ähnlich und hatte nur sehr wenige Hüpfelemente. Marvel stellte sicher, dass das Aussehen und das Spielgefühl stimmten, auch die Produktion war erstklassig. Doch obwohl es beliebt war, gab es auch Kritik, und zwar am eintönigen Kampfsystem: Mehr als die Fäuste zu schwingen beherrschte Spidey nicht an Kampftechniken.

Trotzdem war *Spider-Man and Venom: Maximum Carnage* erfolgreich, und

»DIE LEUTE SAHEN DIE PANELS, IN DENEN SICH ETWAS BEWEGTE, UND SIE KONNTEN SIE DANN SPIELEN, SO ALS OB SIE TEIL DER GESCHICHTE WÄREN.«

MARK FLITMAN

es folgte 1995 *Separation Anxiety*. Das war ein Aufguss des Vorgängers, mit den gleichen Feinden und Orten, nur mit einer anderen Story. Und es sah auch noch schlecht aus! Das war der Zeitpunkt, als Acclaim den Netzwerfer aufgab und mit anderen Marvel-Charakteren herumexperimentierte.

Dennoch erschienen in den 90ern noch ein paar Spider-Man-Spiele. Der Japan-exklusive SNES-Titel *The Amazing Spider-Man: Lethal Foes* sowie *The Amazing Spider-Man: Web of Fire*, das Sega für seinen 32X herausbrachte, das aufgrund der mangelhaften Verbreitung der Konsole aber nicht das Publikum fand, das er verdient gehabt hätte.

Etwa zur gleichen Zeit geriet Marvel in finanzielle Schwierigkeiten. Das sollte sich Anfang des Jahrtausends ändern: Marvel entdeckte, mit den X-Men als Initialzündung, die große Leinwand für sich und fuhr enorme Gewinne ein. Activision schnappte sich die Lizenz, am Geld sollte es also nicht scheitern. Das Neversoft-Spiel *Spider-Man* für die PlayStation war 2000 das erste, das die Figur in einer 3D-Umgebung präsentierte. Außenlevels ermöglichten die Erkundung über die Dächer von New York. Innenlevels führten Schleich-Mechaniken ein, der Held krabbelte an Decken und durch Lüftungsschächte. Es war eine echte Offenbarung, trotz der Grafikbeschränkungen der frühen 3D-Zeit. Ein Jahr später folgte das Sequel *Enter Electro*, bei dem Entwickler Vicarious Visions auch Boden-Levels hinzufügte.

Weitere Handheld-Spiele wurden ebenfalls veröffentlicht: 2001 *The Sinister Six* für den Game Boy Color, Monate später *Mysterio's Menace* für den Game Boy Advance. 2002 brachten Marvel und Sony Spider-Man schließlich in die Kinos. Auch ein Ableger des Films wurde veröffentlicht, der zwar nicht richtig zündete, aber doch den Weg in die Zukunft wies.

Auftritt *Spider-Man 2*: Heute gilt das Spiel als eines der besten Spinnen-Spiele aller Zeiten. Treyarch wollte die Bedeutung und die Spannung des Films einfangen. „Wir waren zu Beginn von *Spider-Man 2* etwa 25 Leute, und fast jeder befasste sich ein halbes Jahr nur mit Schwungphysik und -grafik, der Steuerung und den Umgebungen", verrät uns der damalige Creative Director Tomo Moriwaki. Der Open-World-Ansatz ergab für das Spidey-Universum Sinn, denn so konnte New York frei erkundet werden. Die echte Offenbarung war aber das Schwungsystem. „Es funktioniert nur in der Open World – und das Schwingen machte mehr Spaß als das Herumfahren in GTA 3", kommt Moriwaki auf den großen Konkurrenten zu spre-

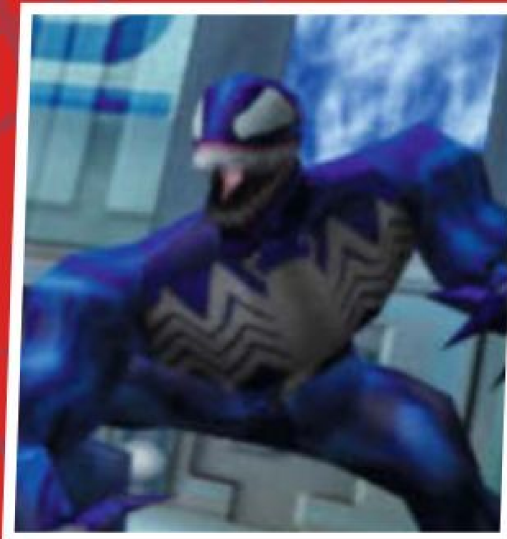


SCHURKEN-AUFLAUF

Wer alles Spider-Man vom Netz nehmen wollte.

VENOM

■ Spider-Mans bekanntester Gegner tauchte in zahlreichen Spielen auf – und das sogar ab und an als Verbündeter, nicht nur, um ihn zu besiegen.



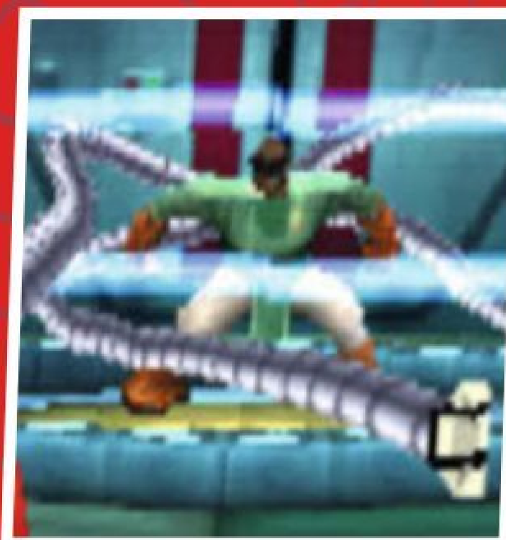


ELECTRO

■ Noch ein wiederkehrender Schurke, mit dem sich Spider-Man herumschlagen muss. Manchmal agiert er als Oberbösewicht, manchmal wird er als Miniboss eingesetzt.

DR. OCTOPUS

■ Als Anführer der Sinister Six ist Doc Ock in vielen Spielen neben seinen fünf Mitstreitern zu finden. Außerdem ist er Hauptgegner in einigen Spielen.





MYSTERIO

■ Der Herr der Illusionen war nicht nur Titelheld in *Mysterio's Menace*. Auch sonst spielt der behelmte Gegner eine Hauptrolle als Spider-Man-Gegner.

DIE KOBOLDE

■ Ob nun Grüner Kobold, Hobgoblin oder Demogoblin, sie alle hatten ihre Auftritte in Spidey-Spielen. Der Grüne Kobold war sogar einmal spielbar.





SANDMAN

■ Als einer der frühesten Spider-Man-Gegner, taucht Superschurke Sandman sogar in Adventurespielen für DOS und Mac auf.

DER SKORPION

■ Der Stachelschwanz ist weder der spannendste Feind, noch war er jemals Hauptgegner in den Spielen. Trotzdem macht er Spider-Man hin und wieder Ärger.





ARCADE

■ Noch ein Böser mit eigenem Untertitel (in *Spider-Man and the X-Men in Arcade's Revenge*). Der Superschurke testet Helden in seinem Murderworld-Programm.

DIE ECHSE

■ Dr. Curt Connors taucht zwar in einigen Spielen auf. Aber wirklich bedeutsam ist er nicht. Typischerweise agiert er als Boss-Gegner.





CARNAGE

■ Der Symbiot Carnage ähnelt Venom und gilt als stärker, kräftiger und als größeres Risiko. In *Maximum Carnage* bekämpfen Spidey und Venom ihn gemeinsam.

NEW YORK, NEW YORK!

Für die *Spider-Man*-Spiele ist die Stadt beinahe so wichtig wie die Figur selbst.

FREIHEITSSTATUE

■ In *Maximum Carnage* wird sie als Geheimlevel genutzt. Tatsächlich ist das einer der wenigen Momente, in denen die berühmte Statue in den Spielen verwendet wird.

ZWILLINGSTÜRME

■ Der Endkampf von *Enter Electro* sollte auf dem World Trade Center stattfinden. Aber die Terroranschläge des 11. September verhinderten das schließlich.

TIMES SQUARE

■ Touristen flanieren jeden Tag über den Times Square. Die Spinnen-Spiele jedoch sind nur selten dort, etwa beim Kampf gegen Demogoblin in *Maximum Carnage*.

MUSEUM OF NATURAL HISTORY

■ Spiele in New York zeigen oft auch das berühmte Museum. Die Sehenswürdigkeit taucht bei Spider-Man in *Enter Electro* auf.

CENTRAL PARK

■ New Yorks berühmtester Park ist oft Schauplatz von Spideys Prügeleien. Erstmals tauchte er in *Spider-Man vs. The Kingpin* auf, das als Erstes auf einem Comic basierte.























BROOKLYN BRIDGE

■ Nur wenige Schauplätze in New York sind so bekannt. Selbst in der groben Blockgrafik des PlayStation-Spiels *Spider-Man 2: Enter Electro* ist sie zu erkennen.

BÜGELEISENGEBÄUDE

■ Die einzigartige Form des Fuller Building ist einfach zu erkennen, selbst wenn Spidey mit 130 Sachen durch New York schwingt. In *Spider-Man 2* war es der Sitz des Daily Bugle.

CHRYSLER BUILDING

■ Eine bekannte Sehenswürdigkeit in der Skyline von New York. Im *Spider-Man*-Spiel von 2002 kämpft der Held dort gegen Vulture.

QUEENSBORO BRIDGE

■ Die Brücke ist deshalb erwähnenswert, weil sie in *Ultimate Spider-Man* den Zugang zu einem kleinen Teil von Queens ermöglicht.

CONEY ISLAND

■ Coney Island ist zwar nicht Manhattan. Im Game-Boy-Color-Spiel *Sinister Six* wird Spider-Man aber dorthin gelockt, um Tante May zu retten.


» [PS4] 2018 stieß Insomniac Games *Spider-Man 2* als großartigstes Spinnen-Spiel vom Thron.

chen. Activision gewährte dem Team zusätzliche Entwicklungszeit, was dem Spiel wirklich guttat. Noch heute, 15 Jahre später, steht es seinen Mann, äh, Spidey.

Spider-Man 2 war gleichzeitig die Blaupause für die meisten Peter-Parker-Spiele, die danach bis 2014 jährlich folgten. Einige waren direkt mit den Filmen verknüpft, andere boten interessante Wendungen des Charakters oder der Handlung. Treyarch verbesserte die Engine im 2005 erschienenen *Ultimate Spider-Man*, das Panels als Cutscenes einführte und einen jüngeren Peter Parker zur Hauptfigur machte. Neu war auch, dass Spider-Man nun von links nach rechts schwingen konnte, um schneller zu werden.

Erwähnenswert ist auch *Spider-Man: Battle* for New York von 2006, weil es eines der wenigen Spiele war, bei dem der Held im roten Anzug nicht immer die Hauptrolle spielte. *Spider-Man: Friend or Foe* erschien 2007. Dabei wurde die Handlung ein wenig verdreht, sodass Helden und Gegner zusammenarbeiten konnten. *Spider-Man 3* war dann wieder eine Filmumsetzung und erschien für zahlreiche Systeme. Der besondere Reiz von *Spider-Man 2* war aber nicht mehr darin zu finden, wohl auch, weil das Team auseinandergebrochen war.

Stattdessen stellte Shaba Games 2008 *Web of Shadows* fertig. *Toxic City* von Gameloft ritt 2009 auf der Hypewelle der Mobile Games mit und erschien für Blackberry und Windows-Handys. 2010 folgte das Beenox-Debüt *Shattered Dimensions*. Es erreichte zwar nicht die Klasse früherer Titel, bildete die Figur aber ordentlich ab und stellte die Action in den Mittelpunkt. Beenox durfte deshalb die Fortsetzung *Edge of Time* (2011) und die Filmumsetzung *The Amazing Spider-Man* (2012) programmieren. Allerdings ging es mit der Qualität immer mehr nach unten, besonders *The Amazing Spider-Man 2* kam nicht gut an. Spidey war auf dem Boden aufgeschlagen.

Doch dann widmeten sich 2018 die *Ratchet & Clank*-Macher von Insomniac Games einem PS4-exklusiven Vertreter: Das neue *Spider-Man* entfachte die Begeisterung der Spieler mit fantastischen Schwungpassagen, interessanten Bösewichten und der richtigen Mischung aus Open World und Action. Viele sind der Meinung, dass es sogar *Spider-Man 2* als bestes Spinnenspiel abgelöst hat.

Die Parker-losen Tage in Videospielen sind auf jeden Fall gezählt. „Spider-Man ist als Videospielfigur einfach perfekt. Er hat Humor, unglaubliche Bewegungen, seine Netze und nicht zuletzt großartige Feinde", schwärmt Mark Flitman. Außerdem könne man um Peter Parkers geheime Identität wunderbare Geschichten spinnen. Wenn man es so betrachtet, gibt es kaum eine bessere Videospielfigur als die freundliche Spinne aus der Nachbarschaft. *

SPINNENBESUCHE

Andere Spiele, in denen Spider-Man auftritt.



LEGO MARVEL SUPER HEROES

■ Spider-Man spielt eine große Rolle im fantastischen *Lego Marvel Super Heroes*. Er ist so wichtig, dass ihm sogar eigene Levels mit Handlungssträngen und Figuren gewidmet wurden. Und seine besonderen Fähigkeiten machen ihn am Ende unverzichtbar.



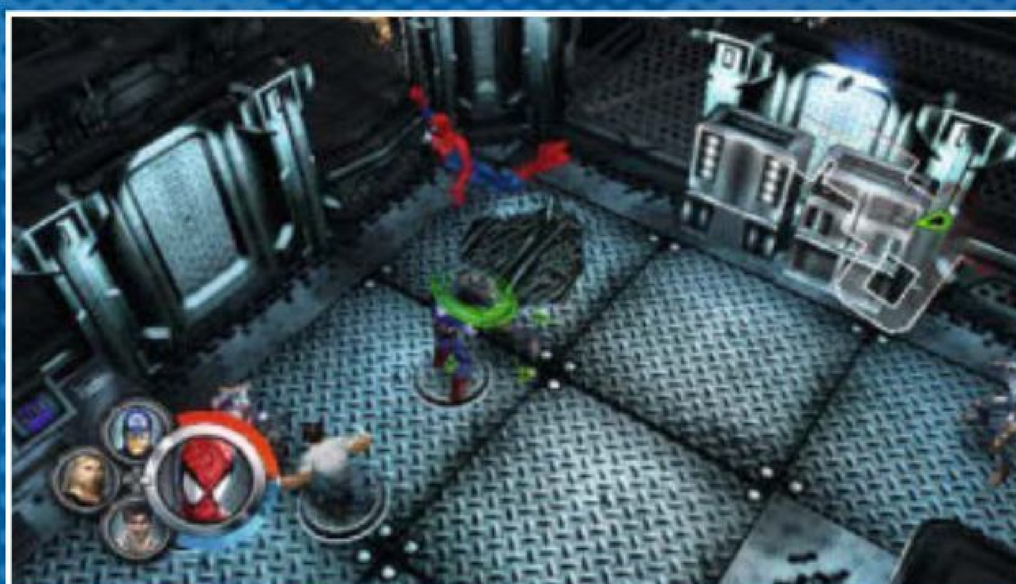
MARVEL VS CAPCOM

■ Klar, dass unsere liebste Netzschleuder auch in diesem Crossover-Titel auftaucht. Marvel kann, trotz einer Vielzahl von Figuren, nicht auf Spidey verzichten, um Ryu und dessen Freunde zu bekämpfen. Auch in weiteren Crossover-Titeln ist er am Start.



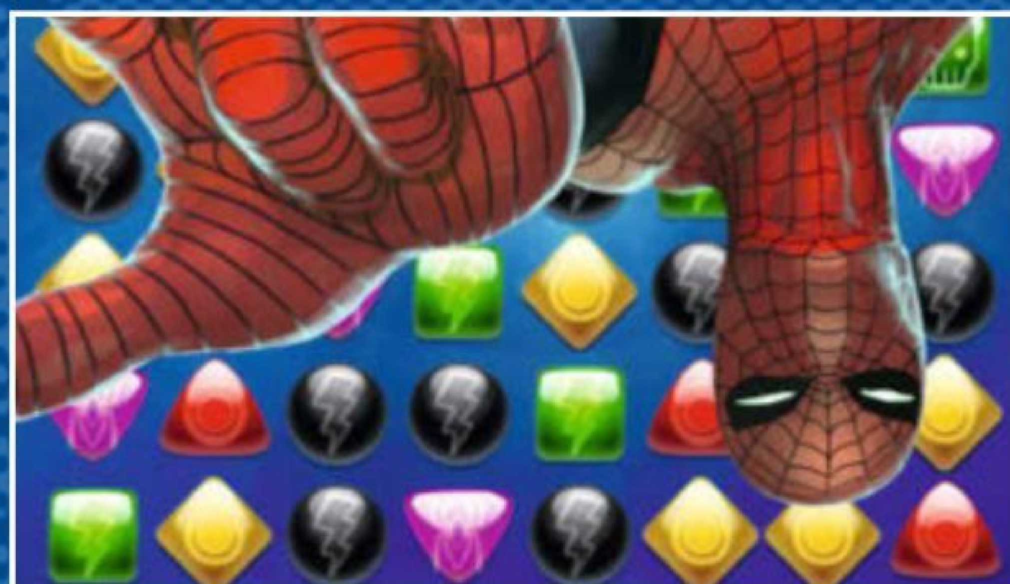
TONY HAWK'S PRO SKATER 2

■ Entwickler Neversoft nutzte nicht nur die gleiche Spiele-Engine wie in seinem *Spider-Man*-PlayStation-Spiel. Die Entwickler bauten die Spinne auch als freischaltbaren Charakter ein – eigene Skateboard-Tricks inklusive.



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

■ Activision hat hier ein Paradies für Comic-Nerds geschaffen. Das Draufsicht-Koop-Prügelspiel vereint 140 spielbare Marvel-Charaktere, sodass wirklich für jeden Spieler der Lieblingsheld oder -bösewicht dabei sein dürfte.



MARVEL PUZZLE QUEST

■ Klar, dass es auch einen Match-3-Ableger gibt. *Marvel Puzzle Quest* ist eine recht stabile Version. Ihr könnt Spider-Man (und andere) ausrüsten, wenn ihr im Level aufsteigt, es mit Feinden aufnehmen und weitere Charaktere freischalten.



MARVEL HEROES

■ Das Online-Spiel von Gazillion Entertainment existiert längst nicht mehr, denn viel zu wenige Menschen haben sich dafür interessiert – und das, obwohl Spider-Man schon sehr früh spielbar war, weil er viele Spieler anziehen sollte.



DIE FIRMEN-ARCHIVE

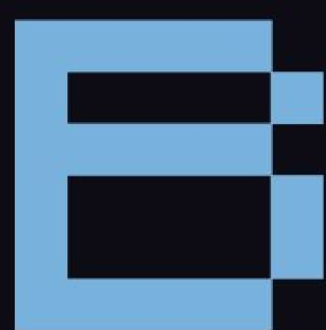
RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

KINGSOFT

Firmengründer Fritz Schäfer spricht mit **Retro Gamer** über die Anfänge eines der ersten großen Publisher in Deutschland. Welche Rolle dabei *Hägar der Schreckliche*, Uli Hoeneß und Fritz' Schlafzimmer spielten, lest ihr in unserem Bericht.



» Ein gebrauchter PET war die Initialzündung von Kingsoft.

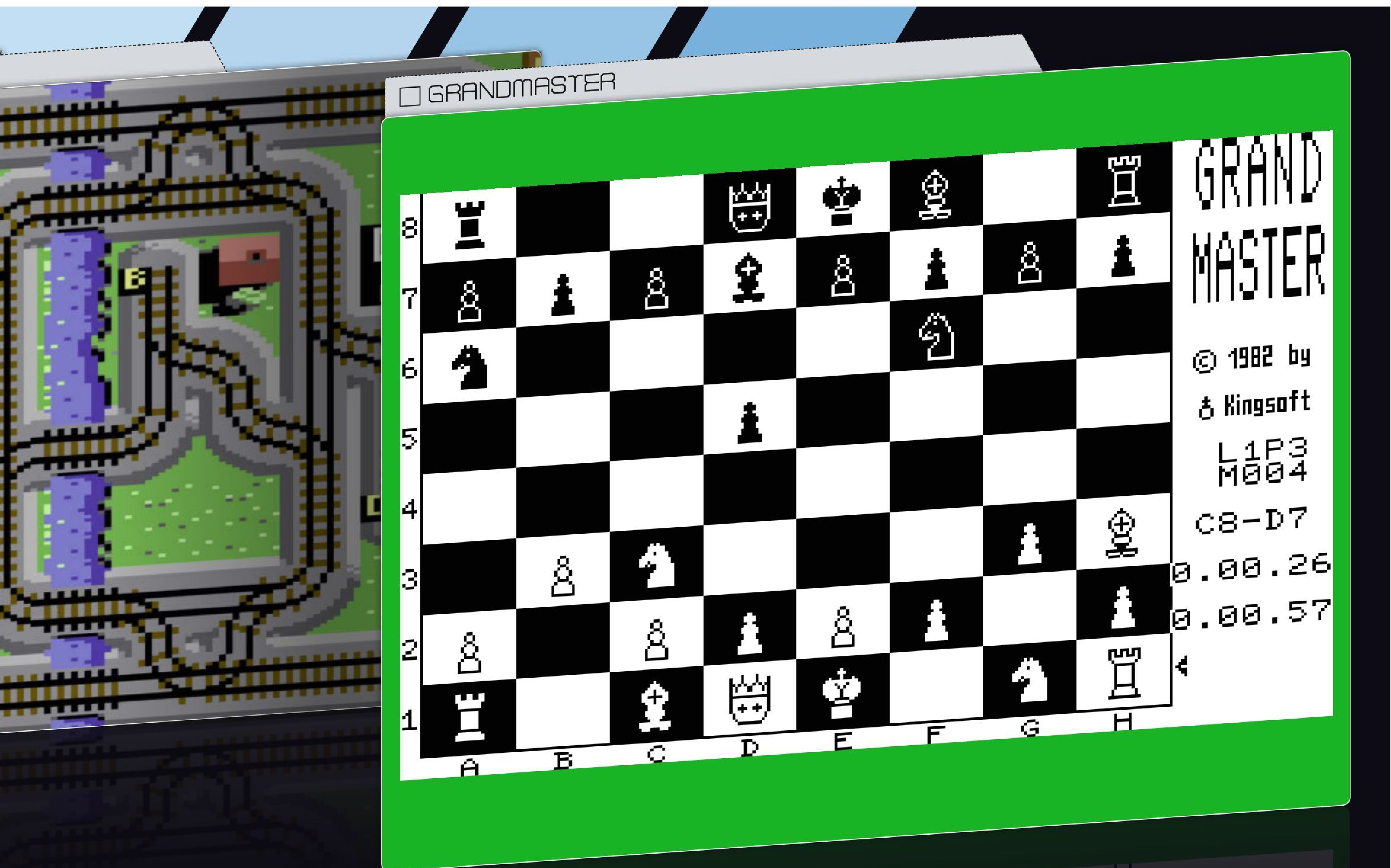


Bereits für unsere Ausgabe 3/2014 plauderte Heinrich Lenhardt mit dem Kingsoft-Gründer und Branchen-Urgestein Fritz Schäfer über die Anfänge seiner Firma. Inzwischen sind fünf Jahre vergangen – und unsere englischen Kollegen haben sich mit Schäfer getroffen. Grund genug für uns, die Einflüsse und Hintergründe von Kingsoft noch einmal zum Thema zu machen.

Wie sich Fritz Schäfer als Student Ende der 70er Jahre mit einem Teilzeitjob bei McDonald's seinen ersten Commodore PET finanzierte, hat Heinrich Lenhardt in seinem Artikel schon ausführlich beschrieben. Nun erinnert sich Fritz, dass er sich auch sehr für künstliche Intelligenz interessierte. „Sie faszinierte mich", erzählt er. „Besonders, wenn sie für Denk- und Strategiespiele eingesetzt wurde." Er dachte darüber nach, ein Schachspiel für den PET in BASIC zu schreiben, da er diese Programmiersprache schon kannte. „Leider war es keine wirkliche Option, weil BASIC zu langsam war. Ich lernte also den 6502-Assembler."

Daraus entwickelte sich ein Titel namens *Boss*. „Die Figuren auf dem Bildschirm wurden mit den begrenzten grafischen Mitteln des Rechners dargestellt", erklärt Fritz. Als Commodore 1981 den VC-20 veröffentlichte, fiel ihm auf, dass dieser zwar die gleiche CPU, aber einen besseren Grafikchip enthielt. Schäfer hatte einen Geistesblitz: „Es gab damals für den VC-20 kein Schachprogramm, und so sah ich eine Gelegenheit, *Boss* einem größeren Publikum anzubieten." Dazu gründete er 1982 die Firma Kingsoft mit dem einzigen Zweck, dieses Spiel zu vertreiben, und schaltete dazu eine kleine Anzeige in der Zeitschrift *Chip*.

„Mit dieser ersten Anzeige geriet der Stein ins Rollen", sagt er. „Es entstand eine



Nachfrage, und wir verschickten die Kassette oder Diskette direkt an die Kunden." Seine Mutter nahm telefonische Bestellungen entgegen und Fritz nutzte einen alten Schuhschrank als Sortiersystem. Kurze Zeit später war das Glück ihm erneut hold.

Seine Erfahrungen als Programmierer hatten ihm einen Job bei Vobis eingebracht. Er übersetzte Anleitungen und half auf Messen am Stand der Firma aus. Während einer dieser Veranstaltungen brachte Fritz schließlich den Mut auf, den Schachgroßmeister Theo Schuster anzusprechen, der im Zuge eines Events gegen mehrere Schachprogramme auf einmal antrat.

„Auf einen Ratschlag von Theo Lieven [einem der Gründer von Vobis] fragte ich schüchtern, ob ich mit meinem Commodore und *Boss* teilnehmen durfte, und bekam netterweise die Erlaubnis dazu", blickt Fritz Schäfer zurück. „Lieven nahm die Computer ernst und besiegte sie mühelos. Mit meinem Programm wollte er es im Schnelldurchlauf aufnehmen, aber es überstand seinen Angriff und hatte danach die wesentlich besseren Figuren auf dem Brett. Danach gab der Großmeister auf." Was das Marketing-Potenzial dieser Situation betraf, agierte Fritz Schäfer ganz und gar nicht schüchtern …

Boss erschien – teils unter dem Namen *Grand Master* – für den C16, den Plus/4 und den C64. „Durch meine Anzeigen wurden andere Hobbyprogrammierer auf mich aufmerksam und schickten mir ihre Werke, die ich mir ansah und teils auch kritisierte", fährt Fritz fort. So kam es zum ersten fremden Kingsoft-Titel, *Galaxy*. Das war ein Derivat von *Galaga* von Henrik Wening, der Letzteres bereits für den PET konvertiert hatte. In die Startaufstellung von Kingsoft gesellten sich 1983 auch *Fire Galaxy* und *Space Pilot*, ein weiterer Titel von Henrik, der diesmal auf dem Konami-Automaten *Time Pilot* basierte.

Wie Henrik war auch Udo Gertz von Anfang an dabei und entwickelte 1984 *Tom und Bongo* für die Commodore-Computer, während Henrik im selben Jahr den *Zaxxon*-Klon *Zaga Mission* schuf. Im folgenden Jahr schrieb Udo gemeinsam mit Peter Hartmann *Ghost Town*, während Henrik sich auf *Space Pilot II* konzentrierte. Ein weiteres Jahr später kamen *Karate King* von Jörg Dierks und das Grafikadventure *Legende im Eis* von Alexander von der Schulenburg. „Der Markt wuchs so ▶



» [C64] *Space Pilot* basierte auf *Time Pilot* von Konami und schickte uns als Kampfpilot durch fünf Epochen.



» [C64] *Zaga* (oder *Zaga Mission*) ähnelte *Zaxxon* und war ein brauchbares isometrisches Ballerspiel.

ZEITSTRAHL

1979 NACH DEM KAUF EINES COMMODORE PET 2001 LERNT FRITZ SCHÄFER ASSEMBLER.

1981 FRITZ PROGRAMMIERT DAS SCHACHSPIEL *BOSS* (SPÄTER UMBENANNT IN *GRAND MASTER*).

1982 ER BESCHLIESST, *BOSS* AUF DEN VC-20 ZU PORTIEREN, UND GRÜNDET DIE KINGSOFT GMBH. DER *GALAGA*-KLON *GALAXY* IST DAS ERSTE EXTERN ENTWICKELTE SPIEL VON KINGSOFT.

1984 KINGSOFT ETABLIERT SICH ALS BUDGET-VERTRIEB FÜR COMMODORE-TITEL. FÜR DEN NEUEN C16 WIRD KINGSOFT ZU EINEM DER GRÖSSTEN PUBLISHER.

1986 NACHDEM BAYERN-MANAGER ULI HOENESS EINEN DEAL ZWISCHEN ALDI UND COMMODORE EINFÄDELT, STEIGT DER BEDARF AN C16-SPIELEN IN DEUTSCHLAND SPRUNGHAFT.

1987 KINGSOFT ZIEHT AUS FRITZ SCHÄFERS WOHNUNG AUS. IN DIESEM JAHR ERSCHEINEN ZAHLREICHE AMIGA-TITEL, DARUNTER *EMERALD MINE*.

1988 KINGSOFT KONZENTRIERT SICH MIT SPIELEN WIE *EXCALIBUR*, *CORPIO* UND *CYBERNAUTS* AUF DEN AMIGA.

1989 MIT *CHIPY* ERSCHEINT EIN TITEL, DER STARK AN *TETRIS* ERINNERT. *HÄGAR DER SCHRECKLICHE* IST KINGSOFT ERSTER LIZENZTITEL.

1991 KINGSOFT ENTWICKELTE KEINE EIGENEN SPIELE MEHR UND KONZENTRIERT SICH AUF DIE DISTRIBUTION.

1993 FRITZ GRÜNDET DAS STUDIO IKARION SOFTWARE.

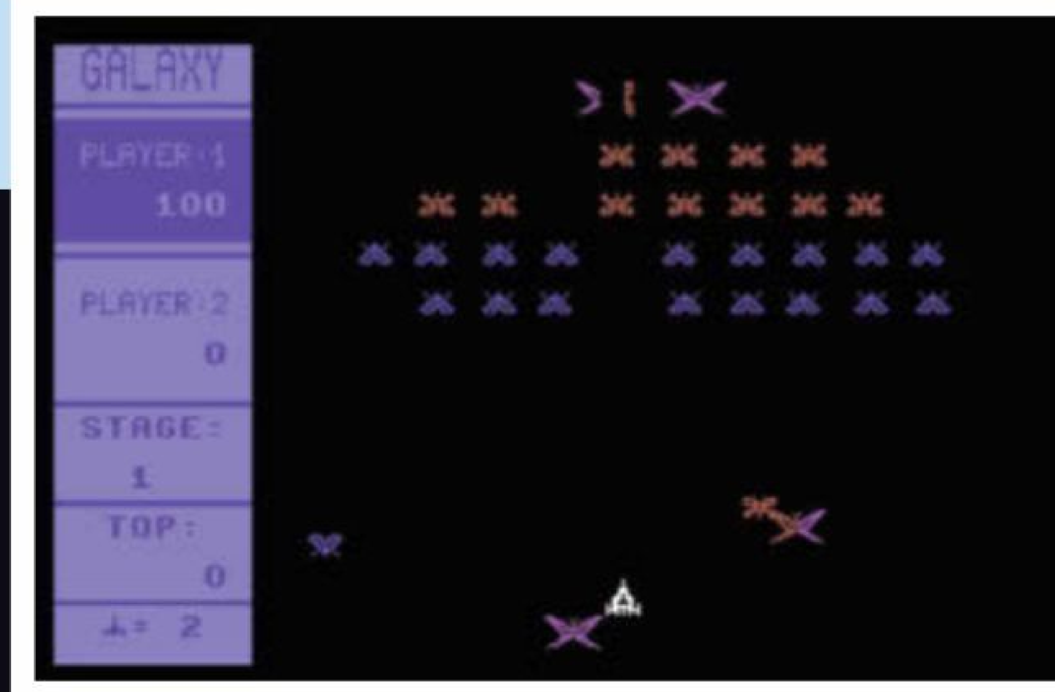
1994 DER UMSATZ VON KINGSOFT ÜBERSCHREITET 20 MILLIONEN MARK.

1995 ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KINGSOFT.



» [Amiga] *Mike The Magic Dragon* ist nicht unbedingt eines der besten Hüpfspiele.

» [Amiga] *Hägar der Schreckliche* ist ein nettes Hüpfspiel im Cartoon-Stil mit viel Gelegenheit, zum Schwert zu greifen.



» [C64] Nicht nur die Hintergrundmusik von *Fire Galaxy* war gut gelungen.

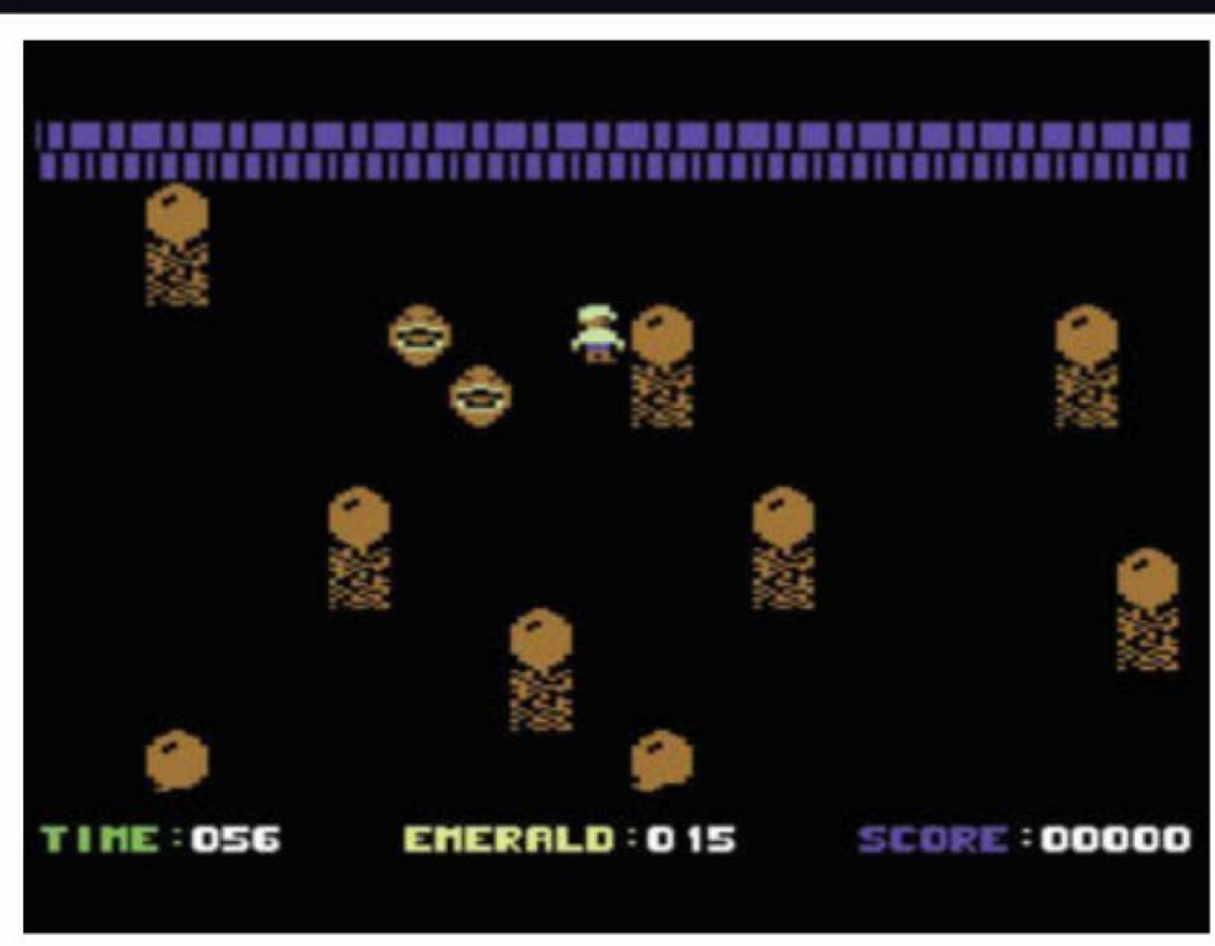
schnell", konstatiert Fritz, „aber wir hatten gute Erfolge vorzuweisen. *Space Pilot* und die Olympiade-Titel verkauften sich sehr gut." In der Tat – Udos *Winter-Olympiade* sowie *Sommer-Olympiade* wurden schnell zu Klassikern auf dem Commodore.

Besonders mit der Unterstützung des C16 konnte Kingsoft punkten. Als das System 1985 auf den Markt kam, hatte die Firma wieder einmal Glück, denn Aldi hatte auf Anraten von Uli Hoeneß (der über seine Würstchenfabrik Kontakte zu dem Discounter und über Bayern München Kontakte zu deren Sponsor Commodore hatte) einen großen Restposten C16 aufgekauft und günstig auf den Markt geworfen, sodass die Nachfrage nach Software dafür sprunghaft anstieg.

Danach hielt Fritz Schäfer Kingsoft reif für die Expansion. „Wir zogen aus meinem Schlafzimmer im Haus meiner Eltern in Mulartshütte aus und mieteten ein normales Büro und Lagerräume in Aachen", erzählt er. „Wir etablierten eine Vertriebsabteilung und wurden zum Exklusivpartner für viele wichtige Ketten wie Toys'R'Us und Vobis." Etwas später wagte Kingsoft auch den folgerichtigen Schritt auf den Amiga-Markt.

Dort erwiesen sich vor allem *Pinball Wizard* und *Emerald Mine* als große Erfolge. Der *Boulder Dash*-Klon war zwar ein Budget-Titel, bot aber mit seinem Mehrspielermodus und seinen 100 Levels reichlich Spielspaß. *Emerald Mine* mauserte sich bald zum Klassiker für den Amiga. Auch für *Hägar der Schreckliche* hatte sich Fritz große Hoffnungen gemacht. Das Spiel basierte auf dem bekannten Comic von Dik Browne und war ein klassisches Hüpfspiel. „*Hägar* hätte ein großartiges Spiel werden können", bedauert Fritz. „Leider gab es mit dem Entwickler ein paar Schwierigkeiten, sodass es nicht so gut wurde wie gedacht."

Inzwischen war Kingsoft zwar zu einem der größten Publisher in Deutschland geworden, war im internationalen Vergleich aber immer noch ein Zwerg mit sechs Vollzeitkräften, drei bis vier Teilzeitangestellten und zwei Vertrieblern. Als Marc Oberhäuser 1991 als Buchhalter zu Kingsoft stieß, befand sich die Firma gerade im Umbruch. „Der Goldrausch



» [Amiga] Bei *Pinball Wizard* konnten bis zu vier Spieler zusammen flippern.

DIE DNS VON KINGSOFT



HEIMARBEIT

■ Die ersten Jahre nach der Firmengründung wurde Kingsoft von Fritz Schäfer von zu Hause aus betrieben. Erst 1987 zog man in ein Büro nach Aachen um und mietete dort auch Lagerräume an. Auch sein Schachspiel *Grand Master* programmierte Fritz – wie viele andere Entwickler damals – in den eigenen vier Wänden.



STETES WACHSTUM

■ Nach dem Umzug nach Aachen hatte die junge Firma erst einmal die höheren Mieten, Vertriebskosten und Gehälter zu stemmen. Dennoch schaffte Fritz Schäfer es, aus einem eher zufällig gegründeten Unternehmen einen wegweisenden Publisher zu formen, der für die Spielebranche in Deutschland sehr wichtig war.



»Von der Atari-ST-Version von *Locomotion* konnten wir gerade einmal drei Stück verkaufen.« MARC OBERHÄUSER

auf dem Commodore war schon vorbei, aber die Entwicklungskosten immer noch niedrig. Zumindest in dem Marktsegment, das Kingsoft abdeckte", verrät uns Marc. Als die Branche sich jedoch Richtung PC verlagerte, waren die Tage von Entwicklungsbudgets von „5.000 bis 20.000 Mark" (so Marc) vorbei.

Mit dem schleichenden Tod der Commodore-Homecomputer begann für Kingsoft eine schwere Zeit, da diese Titel inzwischen auch bei Toys'R'Us in den Regalen liegen blieben. „Toys'R'Us durfte 100 Prozent der unverkauften Spiele wieder zurückgeben, sodass Massen von Commodore-Packungen wieder zu uns zurückkamen", klagt Marc. So verkauften sich die letzten von Kingsoft entwickelten Titel nur in sehr geringen Stückzahlen. „*Die Prüfung* (C64), *Balance* (PC), *Locomotion* (Atari ST), *Paramax* und *Missiles Over Xerion* (beide Amiga) – alle diese Spiele hatten gute Bewertungen, aber ich glaube nicht, dass sich irgendeiner dieser Titel öfter als 500-mal verkauft hat", legt Marc das Ausmaß des Dramas offen. „Wenn ich mich recht entsinne, konnten wir von der Atari-ST-Version von *Locomotion* gerade einmal drei Stück absetzen – als das Spiel 1993 oder 1994 herauskam, war der ST-Markt einfach schon komplett am Boden."

Kingsoft konnte mit dem Markt nur noch schwer mithalten. „Die Entwicklung von PC-Spielen begann sehr teuer zu werden und benötigte große Teams", erörtert Marc. „Zu Commodore-Zeiten waren ein oder zwei Flops leicht zu verkraften, aber Investitionen im 100.000er-Bereich ließen sich nicht mal so eben abschreiben." Auch tat sich Kingsoft schwer, neue Mitarbeiter zu finden. So erinnert sich Norbert Beckers an seinen ersten Arbeitstag als neuer Entwicklungsleiter von Kingsoft: „Ich fand einen meterhohen Stapel von Briefen auf meinem Schreibtisch vor: Private Entwickler hatten uns Demos geschickt in der Hoffnung, einen Publisher zu finden. Diese Leute hatten monatelang keine Rückmeldung bekommen, da meine Stelle fast ein Jahr lang unbesetzt gewesen war. Ich musste praktisch bei null anfangen."

Das Management sah ein, dass die Spieler nicht länger gewillt waren, für Kingsoft-Titel den Vollpreis zu bezahlen, und gründete eine Tochter namens Ikarion Software; Kingsoft sollte sich fortan rein auf den Vertrieb konzentrieren.

Kurz danach griff Electronic Arts nach Kingsoft. „EA brauchte unsere Vertriebswege", sagt Marc. „Sie hatten aber kein Interesse an der Entwicklungsabteilung oder an den bekannten Marken von Kingsoft." Ein Jahr nach der Übernahme verließ Fritz Schäfer die Firma und widmete sich nur noch Ikarion.

Marc schließt mit lobenden Worten für seinen ehemaligen Chef: „Fritz hat es geschafft, aus einem Ein-Mann-Betrieb im heimischen Schlafzimmer einen der größten Publisher im deutschsprachigen Raum zu machen, und das für einen Zeitraum von 1982 bis 1995." *

WO SIND SIE HEUTE?



Fritz Schäfer

■ Nach der Übernahme von Kingsoft durch EA verließ Fritz die Firma und konzentrierte sich auf Ikarion Software. Drei Jahre vor Ikarions Ende zog sich Fritz 1998 für einige Zeit aus der Spielebranche zurück, kam 2011 aber zurück, um sein Glück auf dem boomenden Markt für Apps zu versuchen. Er wollte dafür den Namen Kingsoft verwenden, was EA aber verbot, sodass er seine neue Firma schließlich „Shepps" nannte.



Marc Oberhäuser

■ Marc war zunächst Finanzchef von Kingsoft und wurde später bei Ikarion Projektleiter. Zwei Jahre vor der Schließung der Firma im Jahr 2001 wurde Marc zum Geschäftsführer befördert und arbeitete nach seiner Zeit bei Ikarion als freier Berater und externer Produzent. Außerdem war er von 2006 bis 2009 Senior Game Designer bei Studio II – unter anderem für *Sacred* und *Sacred 2*.



Norbert Beckers

■ Auch Norbert wechselte von Kingsoft zu Ikarion Software, wo er den Fußballmanager *Hattrick!* entwickelte und testete. Dieser Titel war der erste große kommerzielle Erfolg für Ikarion. Außerdem arbeitete er an *Pinball Wizard 2000*, *Project Paradise*, *Demonworld* und *Zeppelin: Giants Of The Sky* mit und wirkte wie Marc als Texter bei *Sacred* und dessen Nachfolger mit.



COMMODORE-COMPUTER

■ Da die Systeme von Commodore hierzulande sehr populär waren, konzentrierte sich Kingsoft auf diese Plattformen. Wie Marc Oberhäuser erklärt, versprach die Unterstützung von Commodore hohe Umsätze. „Wenn man die heißesten Spiele wollte, musste man einen Commodore haben", sagt er.



GEKLONTE SPIELE

■ Viele der frühen Titel von Kingsoft ließen sich von anderen damals auf dem Markt erfolgreichen Spielen „inspirieren", wodurch die Kasse zuverlässig klingelte. „Später gab es den Versuch, mit eigenen Inhalten wie *Hägar* oder *Locomotion* zu punkten – leider ohne kommerziellen Erfolg", sagt Norbert Beckers.

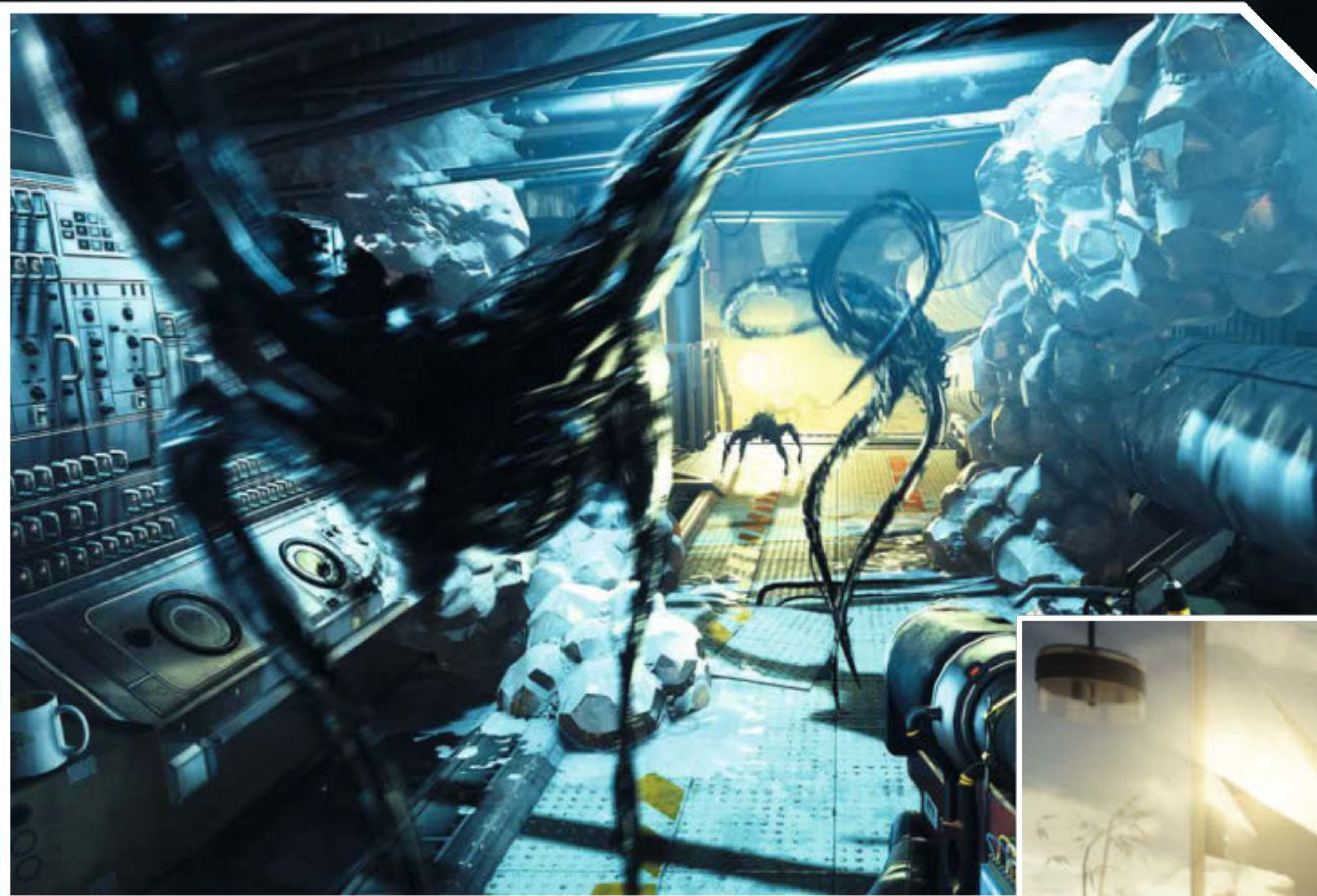


BUDGET-PREISE

■ Kingsoft zielte von vornherein auf den Budget-Markt und verkaufte seine Titel für kleines Geld. Damals stand auf den Preisschildern oft weniger als die Hälfte von dem, was andere große Publisher verlangten. Dieses Merkmal wurde Kingsoft später nicht mehr los (im Gegensatz etwa zu Codemasters, die den Wandel schafften).

IMMERSIVE SIMS

Ein neues Genre nahm 1992 in *Ultima Underworld* seinen Anfang. Wir haben Ex-Origin-Producer Warren Spector, Ricardo Bare von den Arkane Studios und den Indie-Entwickler David Pittman zur Historie dieser ganz besonderen Spiele befragt.



» [PC] Die Mimics aus *Prey* können die Form aller möglichen Objekte annehmen.

» Mit dem 2006er-Original hat das Reboot von *Prey* aus dem Jahr 2017 nur wenig gemein.





» [PC] Schon in der ersten Szene spielt *Prey* mit euren Erwartungen.

Kurz vor dem Release wollten die Arkane Studios den Spielern einen Vorgeschmack auf ihre neueste „immersive Simulation", das Sandbox-Actionspiel *Prey*, geben und veröffentlichten eine Demo. Mehrere Gebiete waren nicht zugänglich, es sollte ja nur ein Vorgeschmack auf die Vollversion sein. Doch es kam anders: „Ein Spieler fand heraus, dass er das Glas eines Fensters zerstören konnte, hinter dem sich ein Büro befand. Die Zugangstür war verschlossen, ließ sich aber über einen Schalter im Raum öffnen", schmunzelt Ricardo Bare, der schon seit *Deus Ex* in der Spieleentwicklung tätig ist und jetzt bei den Arkane Studios als Lead Designer arbeitet. „Ein weiterer Demo-Spieler kam auf die Idee, mit der Gloo-Kanone eine Kugel Kleber in den Raum zu schießen. In Verbindung mit den Schaumstoffpfeilen der Dart Gun und den Regeln der Physik schaffte er es, mit einem Pfeil den Schalter zu betätigen, und so in den eigentlich nicht zugänglichen Bereich zu kommen. Beide haben auf geniale Weise die Möglichkeiten unseres Spiels genutzt."

Das Zusammenspiel dieser Systeme, Regeln und Werkzeuge ist eines der Kernelemente von immersiven Simulationen. Warren Spector, der unter anderem für *Ultima Underworld, System Shock* und *Deus Ex* verantwortlich zeichnet, geht sogar noch einen Schritt weiter. Ihm zufolge sorgen solche unerwarteten Konsequenzen dafür, dass der Spieler zum Autor wird, der seine eigene Geschichte schreibt. „Spiele sind eine Kollaboration zwischen dem Entwickler und dem Spieler", beginnt er. „Je mehr man zulässt, desto cooler wird ein Spiel aus meiner Sicht. Rätselspiele, Shooter oder cineastische Titel sind auf ihre Weise auch toll. Letztlich geht es bei ihnen aber darum, wie clever oder kreativ die Designer sind. Bei immersiven Simulationen ist das anders – es kommt darauf an, wie clever und kreativ der Spieler ist." Das Ziel von Warren Spector ist, den Spieler glauben zu lassen, er befinde sich wirklich in der virtuellen Welt. Immersive Simulationen zeichnen sich außerdem durch die Interaktionen mit den darin enthalten Systemen aus, anstatt stark auf Skripte zu setzen.

Die Geschichte des Genres beginnt 1992, als *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* erschien. Das von Blue Sky entwickelte und von Origin veröffentlichte 3D-Rollen- ▶



ZEITSTRAHL

Wir stellen euch die Genre-Highlights von *Ultima Underworld* bis *Prey* vor.

1992 – Mit *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* erscheint die erste immersive Simulation.

1994 – Das neu gegründete Studio Looking Glass veröffentlicht das einflussreiche *System Shock*.

FÜNF PFLICHTTITEL

Diese immersiven Simulationen solltet ihr kennen.

System Shock 2

■ Der Nachfolger zu *System Shock* taucht regelmäßig in Listen der besten Spiele aller Zeiten auf. Die Mischung aus First-Person-Shooter, Survival-Horror und RPG-Elementen war ihrer Zeit voraus. Es ist komplex, belohnt erkundungsfreudige Spieler und hat eine großartige Atmosphäre.





Thief II: The Metal Age

■ Das zweite *Thief*-Spiel setzt spielmechanisch an seinem Vorgänger an, verfeinert viele Elemente jedoch. Das Sound-Design ist unglaublich gut, die Levels sind schön verschachtelt. Schwächere Teile wie die unbeliebten Zombie-Levels wurden rausgeworfen. Für viele ist *The Metal Age* der beste Serienteil.

Deus Ex

■ Wer sich bei immersiven Simulationen als Neuling bezeichnet, sollte lieber mit den Reboots anfangen, allen anderen empfehlen wir jedoch das Original. *Deus Ex* vermittelt eine großartige Freiheit und bietet euch zu jeder Zeit unglaublich viele Entscheidungen – im Jahr 2000 war das revolutionär.



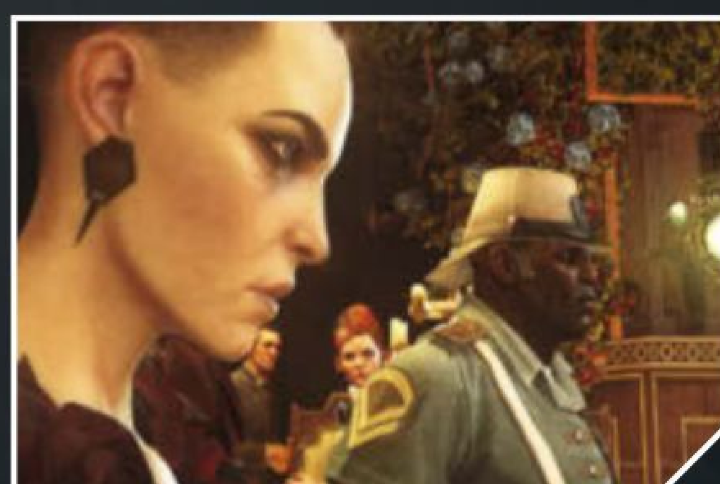


BioShock

■ Der Nachfolger im Geiste zu *System Shock*. *Bioshock* entführt euch zu einem der ikonischsten Schauplätze der Videospielgeschichte – das Unterwasser-Utopia Rapture mit Kreaturen wie den Big Daddys sprudelt geradezu vor Atmosphäre. Es war eine der ersten immersiven Simulationen, die den Mainstream eroberten.

Dishonored 2

■ Bei aktuellen immersiven Simulationen führt kein Weg an den Arkane Studios vorbei. *Dishonored 2* baut das offene Spielkonzept seines Vorgängers nochmals aus: Überall erblickt ihr offene Fenster und lauscht wichtigen Gesprächen von NPCs. Eure übernatürlichen Kräfte geben euch noch mal mehr Optionen.





» [PC] ***Ultima Underworld* war Vorbild für Spiele wie *Thief* und *Dishonored*.**

spiel setzte gleich auf mehrere Elemente, die heute mit immersiven Simulationen in Verbindung gebracht werden. Die Fähigkeiten des Charakters konnten angepasst werden, Physik wurde simuliert, der Fortschritt war nichtlinear und die NPCs reagierten unterschiedlich. *Ultima Underworld* wurde auch durch den Einsatz seiner 3D-Technologie bekannt und bot bereits die heute im Genre übliche Egoperspektive. „Diese Spiele waren der Wegbereiter für das Genre. Man kann auch sagen, dass *Ultima Underworld* die Tür geöffnet hat und gleich selbst hindurchgegangen ist", fasst es Warren zusammen.

Bei Blue Sky Productions und Origin Systems wuchsen gleich mehrere talentierte Entwickler von immersiven Simulationen heran. Nach *Ultima Underworld* gründeten etwa Warren Spector, Doug Church, Paul Neurath und Edward Lerner Looking Glass. Sie brachten 1993 das rundum verbesserte *Ultima Underworld 2* heraus und entwarfen 1994 *System Shock*. Darin musstet ihr euch mit einer fiesen KI namens SHODAN auf einer Raumstation auseinandersetzen.

Warren, Paul und viele ihrer Kollegen wissen mittlerweile, dass ihr Spiel in



» [PC] **Die 3D-Engine und die Egoperspektive von *Ultima Underworld* waren damals bahnbrechend.**

1998 – Looking Glass legt nach. *Thief: The Dark Project* setzt auf das Schleichen.

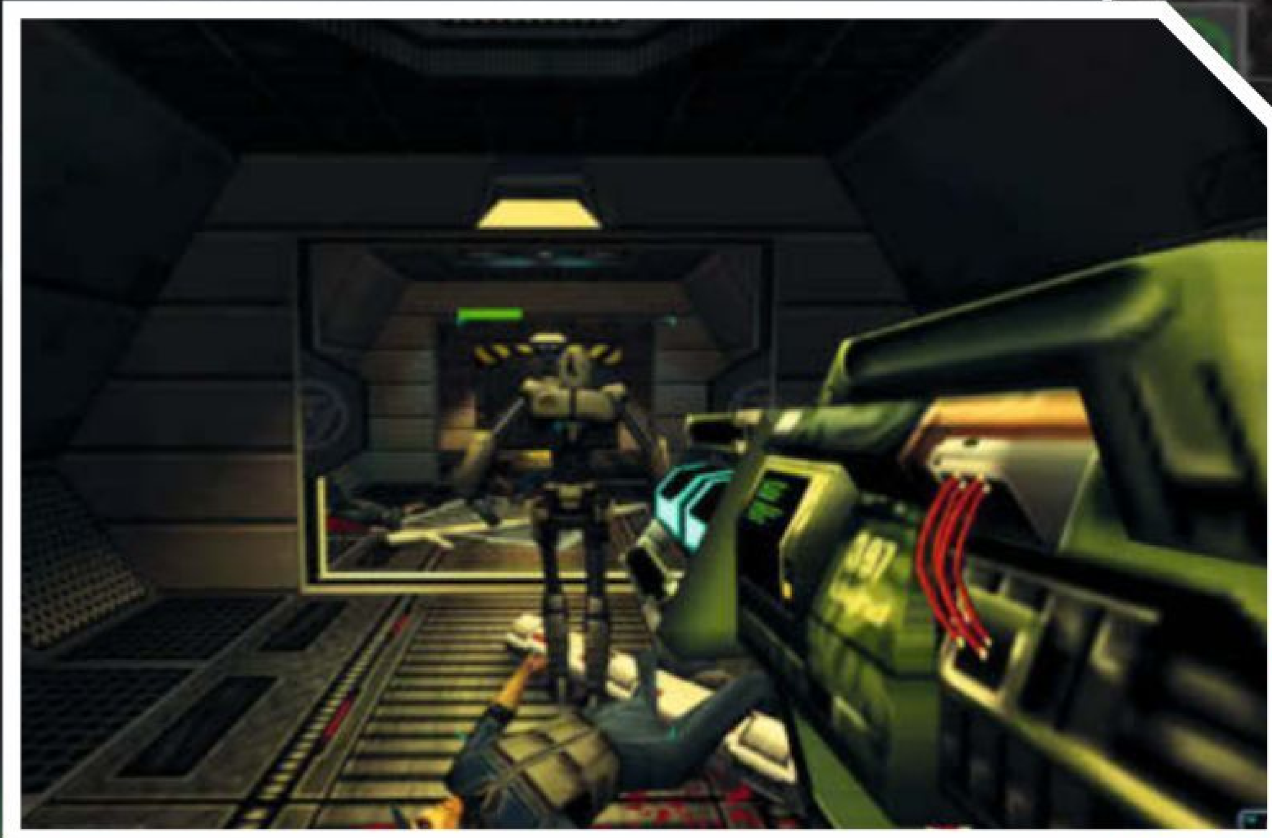
1999 – Der junge Ken Levine beweist sein Talent als Designer im Sci-Fi-Klassiker *System Shock 2*.

2000 – Ein fantastisches Jahr: Die Fortsetzung zu *Thief* und das erste *Deus Ex* kommen auf den Markt.

2003 – *Deus Ex: Invisible War* ist ein würdiger Nachfolger, kann aber nicht ganz an das Original anknüpfen.



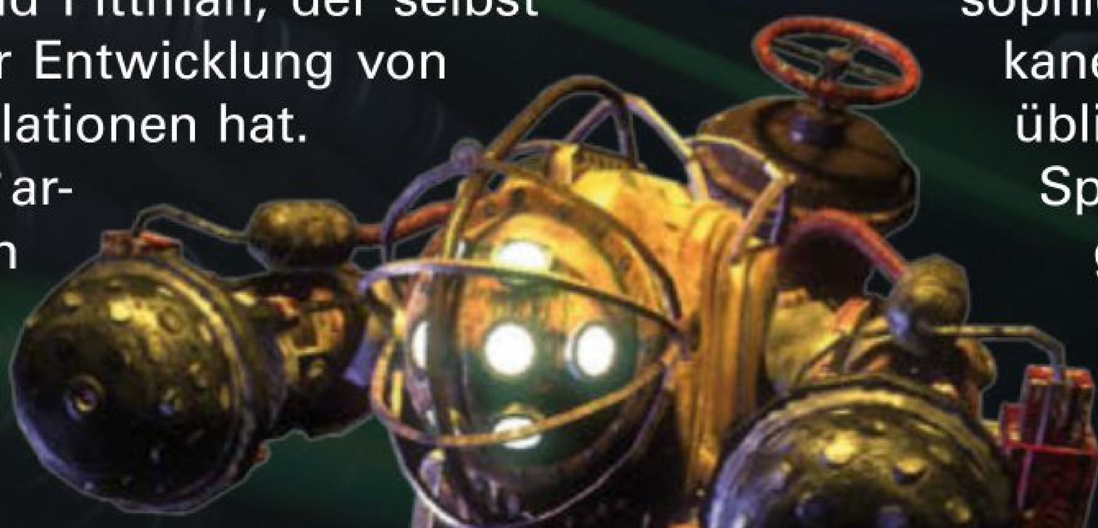
» [PC] *System Shock* konfrontiert euch mit der bösartigen KI SHODAN.



» [PC] Waffengewalt ist in *System Shock 2* nur eine der vielen Optionen.

einigen Aspekten zu komplex war. Auch der kommerzielle Erfolg blieb aus. Trotzdem hatte *System Shock* aufgrund seines nichtlinearen Spielverlaufs und seiner Art des Storytellings großen Einfluss – viele Elemente aus dem Spiel finden sich in modernen Titeln wieder, seien es die unterschiedlichen Munitionssorten, das Hacking oder Ingame-Gegenstände, über die die Geschichte erzählt wird. Das 1999 erschienene *System Shock 2* hat dann mehr Aufmerksamkeit auf sich ziehen können. Zum einen wurden die Spielelemente des Vorgängers noch einmal überarbeitet. Zum anderen wurde aber auch der Rollenspiel-Fokus ausgebaut. Durch Upgrades der eigenen Fähigkeiten konnte man seinen Charakter noch mehr dem eigenen Stil anpassen.

Im Jahr 1998 erschien die nächste wegweisende immersive Simulation von Looking Glass: *Thief: The Dark Project* (in Deutschland *Dark Project: Der Meisterdieb*): In einer Fantasy-Stadt musste man als Dieb Aufträge lösen und Reichtümer einsammeln. „Ich war von der Spannung und der Schleichmechanik des Spiels gefesselt", erinnert sich David Pittman, der selbst Erfahrung mit der Entwicklung von immersiven Simulationen hat. Neben *Bioshock 2* arbeitete er auch an den Indie-Spielen *Eldritch* und *Neon Struct* mit. „*Thief* erforderte meine volle Aufmerksamkeit als Spieler. Ich lauschte, ob ich Fußschritte höre, achtete darauf, selbst auf dem Teppich zu laufen, und lugte aus Räumen, um nach der nächsten dunklen Ecke Ausschau zu halten. Das Leveldesign war außergewöhnlich. Es war realistischer und glaubhafter als alles, was ich bis dahin in Ego-Shootern gesehen hatte."



The Dark Project und auch seine Nachfolger *The Metal Age* und *Deadly Shadows* aus den Jahren 2000 und 2004 zeigten beeindruckend, wie vielfältig immersive Simulationen sein können. Trotz der Fokussierung auf Heimlichkeit und Schleichen schaffte es die Serie, dem Spieler das Gefühl von Freiheit zu geben.

Ricardo vergleicht diese Philosophie gerne damit, wie bei Arkane Levels entstehen: „Eine übliche Herangehensweise an Spieldesign gleicht einer Vergnügungspark-Fahrt. Am Ende hat jeder dasselbe erlebt", erklärt er. „Das ist legitim, aber bei Arkane machen wir es anders. Für uns sind Levels wie Klettergerüste oder Spielplätze. Der Weg zwischen Start- und Endpunkt ist bei jedem anders. Wir entwerfen unterschiedliche Routen mit unterschiedlichen Herausforderungen."

» Für uns sind Levels wie Klettergerüste oder Spielplätze. Der Weg zwischen Start- und Endpunkt ist bei jedem anders. « RICARDO BARE



» [PC] Der Cyberpunk-Titel *Deus Ex* sollte ursprünglich in der modernen Welt spielen.

Mit Spielen wie *Ultima Underworld, System Shock* und *Thief* war eine gute Grundlage für das Genre vorhanden. Als ▶

2006 – Bethesda liefert mit *The Elder Scrolls IV: Oblivion* ein Musterbeispiel für eine Immersive Sim ab.

2007 – Das erste *Stalker* erscheint und Ken Levine kehrt mit *BioShock* zu seinen *System Shock*-Wurzeln zurück.

2010 – *Bioshock 2* kommt ebenfalls nicht ganz an den Vorgänger heran, erweist sich aber als sehr beliebt.

2011 – Die legendäre *Deus Ex*-Reihe feiert mit *Deus Ex: Human Revolution* ihr verdientes Comeback.

WAS ZEICHNET EINE IMMERSIVE SIMULATION AUS?



Handlungsmacht
Immersive Simulationen überlassen euch die Entscheidung, wir ihr Probleme angeht. Die Lösungswege sind zahlreich – vor allem, wenn ihr kreativ seid.

Nichtlineare Levels
Gute Genre-Vertreter fördern euren Erkundungsdrang und bieten euch stets mehrere Routen zum Ziel an.

Einzigartige Erlebnisse
Das Gameplay definiert sich durch die logischen Systeme der Spielwelt. Durch ihre Kombination erlebt ihr eure eigene Geschichte. Skripte sind die Ausnahme.

Das eigene Ich
Generell sollten euch immersive Simulationen erlauben, euren Helden mittels freischaltbarer Fähigkeiten der eigenen Spielweise anzupassen.

Glaubhafte Schauplätze
Damit ihr euch auch wirklich mittendrin fühlt, muss die Spielwelt ihrem Setting entsprechend authentisch wirken und sich auch so anfühlen.

» Wir wollten dem Spieler die ganze Macht geben. «
WARREN SPECTOR



» Warren Spector ist einer der Väter des Immersive-Sim-Genres.

▶ Warren Spector und einige seiner Mitstreiter Looking Glass verließen, um Ion Storm zu gründen, wurde das Genre der immersiven Simulationen mit *Deus Ex* im Jahr 2000 aber auf die nächste Stufe gehoben.

„Ich wollte ein Spiel mit einem Schauplatz in der realen Welt machen", erzählt Warren. „Erste Designs des Spiel hörten noch auf dem Namen ‚The real-world roleplaying game'. Wir merkten aber schnell, dass es in Hinsicht auf das Spieldesign zu schwierig werden würde, die echte Welt umzusetzen. Die Spieler haben spezielle Vorstellungen davon, wie bestimmte Dinge, etwa Telefone, funktionieren. Wir konnten ja nicht mal das simulieren! Also musste es in der nahen Zukunft spielen, wo wir nicht bei allem Möglichen die Erwartungen der Spieler zerstörten. Ich hatte mir geschworen, ein Spiel zu entwickeln, in dem jedes Problem durch Schleichen oder Kämpfe gelöst werden kann. *Deus Ex* war das Ergebnis."

Und es war wirklich so: In *Deus Ex* konntet ihr Schlösser knacken, Schleichen, Hacken, oder auch – wenn ihr es denn unbedingt wolltet – eure Feinde umballern. Besonders bemerkenswert war es, wie das Spiel mit euren Entscheidungen umging – im Grunde konntet ihr die Anweisungen anderer Charaktere einfach ignorieren. Die gebotene Freiheit in dem Spiel war für damalige Verhältnisse wegweisend.

„Wir wollten dem Spieler die ganze Macht geben", analysiert Warren. „Wir haben keine typischen Puzzles geschaffen, sondern Probleme. Die Spieler waren die Stars, nicht wir. In der von uns gebauten Welt konnten sie Logik aus der echten Welt auf Ingame-Probleme anwenden."

Warren war nicht der einzige ehemalige Mitarbeiter von Looking Glass, der das Erbe der immersiven Simulationen fortführte. Ken Levine erschuf mit *Bioshock* einen Nachfolger im Geiste zur System *Shock*-Reihe, an deren zweitem Teil er beteiligt war. Die Parallelen waren nicht von der Hand zu weisen: Mit Plasmiden konntet ihr euch etwa Verbesserungen für euren Charakter gleich selbst injizieren. Und auch die Art und Weise, wie ihr neue Fähigkeiten freischaltet, war in ähnlicher Form schon in *System Shock 2* vorhanden. Fortschritte machte *Bioshock* in Bezug auf immersive Simulationen insbesondere bei dem immersiven Part. Es war nicht nur die

2012 – *Dishonored* erscheint. Es ist quasi eine moderne Interpretation der legendären *Thief*-Reihe.

2013 – *Bioshock Infinite* wird veröffentlicht. Es erreicht aber nicht mehr die Klasse von *Bioshock 1* und *2*.

2016 – Mit *Dishonored 2* und *Deus Ex: Mankind Divided* erhalten gleich zwei Reihen Nachfolger.

2017 – Die Arkane Studios beweisen mit *Prey*, dass die *Dishonored*-Reihe nicht durch Zufall zum Hit wurde.

Technik, die sich weiterentwickelt hatte, sondern auch das große Talent der Entwickler für Environmental Storytelling, also das Erzählen einer Geschichte durch die Spielwelt. Die Leute von Irrational erschufen mit *Rapture* eine ikonische Unterwasser-Dystopie, die einst von dem Architekten Andrew Ryan als Paradies erbaut worden war, dann aber in sich zusammenbrach.

Ricardo spricht ein weiteres Thema an: „Immersive Simulationen sind typischerweise komplex. Das ist aber nicht automatisch gut für den Spieler. Du kannst wenige einfache Regeln festlegen und trotzdem ein tiefgründiges Spiel kreieren. Komplexität und Tiefe zwingend zu kombinieren ist ein Fehler." *Bioshock* begeht diesen Fehler nicht. „Zu lernen, dass es eine riesige Arbeit ist, dem Spieler unbegrenzte Möglichkeiten zu bieten, war eine meiner härtesten Lektionen", erinnert sich David an die Entwicklung von *Bioshock 2*. „Als junger Spieler ging ich davon aus, dass immersive Simulationen einfacher zu entwickeln wären als andere Spiele. Dank der Regeln der Simulation sollten schließlich auch komplexe Interaktionen funktionieren. In der Praxis ist das aber nur selten der Fall. Für das beste Ergebnis, und um Bugs zu minimieren, sollte man die Simulation in jedem Szenario sorgfältig in Grenzen halten. Wenn das gut gemacht wird, merkt das niemand.

Durch den Erfolg von *Bioshock* und *Bioshock 2* erwachte auch die *Deus Ex*-Reihe aus ihrem Winterschlaf, den sie seit 2003 hielt. ***Sowohl Deus Ex: Human Revolution*** (2011) als auch *Deus Ex: Mankind Divided* (2016) modernisierten eindrucksvoll die Mechaniken der ersten *Deus Ex*-Titel. Zwar wurde die Freiheit des Spielers etwas heruntergefahren, doch das machte sich auch in einer besseren Umsetzung der vorhandenen Elemente bemerkbar. Die halboffenen Welten der beiden Spiele sind bedeutend kleiner als bei anderen modernen Titeln, dafür ist die Vielfalt der Optionen aber auch viel dichter, was das Erkunden umso mehr belohnt. ▶



» [PC] In *Deus Ex: Mankind Divided* könnt ihr mit der richtigen Fähigkeit aus der Ferne Gegenstände hacken.



PLAUSCH MIT RICARDO BARE



Der Lead Designer von den Arkane Studios im Interview.

RG: Was bedeutet für dich der Begriff „Immersive Sim"?

RB: Ich denke, dass es dafür keine allgemeingültige Definition gibt. Aber es gibt zahlreiche Elemente, die immer wieder in immersiven Simulationen anzutreffen sind. Die immersive Komponente verlangt etwa eine Egoperspektive. Du sollst dich so fühlen, als wärest du in dem Körper drin – du kannst runterschauen und deine Füße sehen. Dazu zählt aber auch die Mobilität, also dass du beispielsweise Vorsprünge hinaufklettern kannst.

Der zweite Part ist der der Simulation. Wir designen üblicherweise keine Mechaniken, die nur einmal oder in speziellen Fällen angewandt werden. Sie müssen fest in ein System eingebunden werden, das der Spieler beobachten und mit dem er interagieren kann. Das erlaubt ihm, zu improvisieren und Pläne zu schmieden. Das Gameplay wird dadurch manchmal unberechenbar, weil man seine ganz eigenen Vorgehensweisen entwickeln kann, um Probleme oder bestimmte Situationen anzugehen. Ein gutes Beispiel ist *Deus Ex*. Darin haben wir eine Mine eingebaut, die an Wänden haftet und den Regeln der Physik folgt. Da man auf alle Objekte mit Physik auch klettern kann, konnte man sich mit den Minen improvisierte Leitern basteln. Natürlich hatten wir sie ursprünglich gar nicht dafür designt.

RG: Seid ihr euch bei Arkane eigentlich des Erbes von Looking Glass bewusst? Schließlich sind viele ihrer ehemaligen Leute heute bei euch.

RB: Dessen sind wir uns sehr bewusst. Uns ist auch klar, dass es da draußen eine große Fanbasis gibt, die genau beobachtet, was wir machen, und entsprechende Erwartungen hat. Unsere eigene Erwartungshaltung ist aber ähnlich. Trotzdem ändern sich Dinge. *Deus Ex* kam vor fast 20 Jahren raus, und die Leute gehen heute anders mit Spielen um. Wir bleiben unseren Werten treu, halten aber die Augen offen. *Prey: Mooncrash* ist dafür ein gutes Beispiel, weil wir dort eine Immersive Sim um *Roguelike*-Mechaniken erweitert haben.

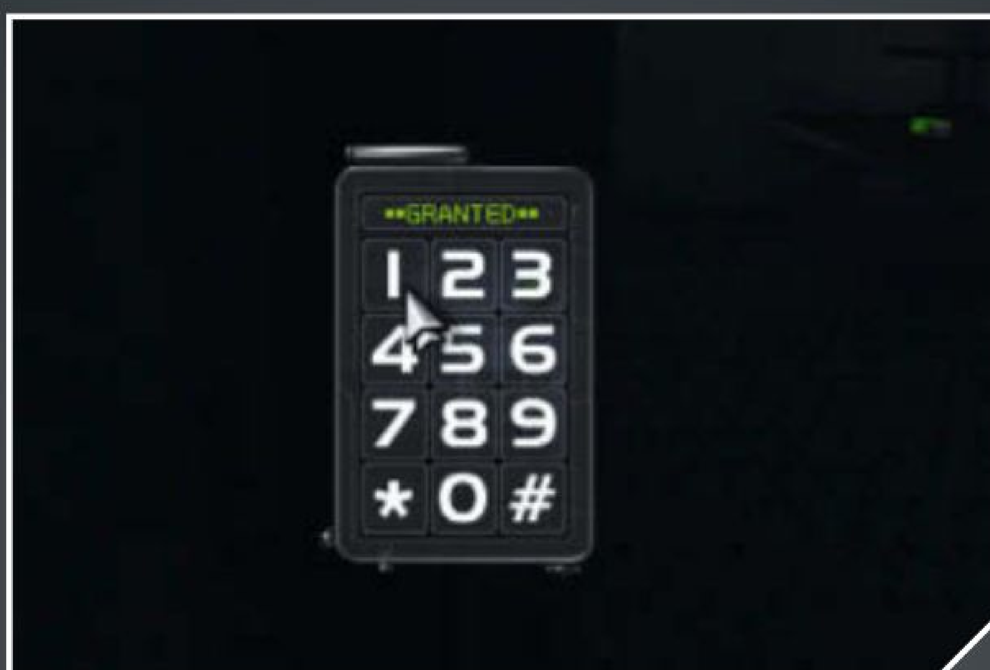
RG: Welche Herausforderungen bietet die Entwicklung einer immersiven Simulation?

RB: Es ist gar nicht so leicht, den Spielern zu zeigen, welche Vielfalt in solchen Spielen steckt. Das beginnt bereits mit der Frage, welche Elemente du ihnen genau vorstellst. Du musst ihnen ein paar Beispiele erklären, aber die Gefahr ist da, dass sie denken, es wären die einzigen Möglichkeiten.

DER GEHEIME CODE

Wir stellen euch ein wiederkehrendes Easter Egg vor.

Diverse immersive Simulationen teilen sich ein gemeinsames Easter Egg: In *System Shock* müsst ihr an der ersten Tür 451 eingeben. In *System Shock 2* ist es die 451000. In *Deus Ex* öffnet sich der Van am Hauptquartier der UNATCO mit der Zahlenfolge 0451. Der erste Safe in *Dishonored* verlangt die 451, die erste verschlossene Tür in *Bioshock* die 0451. Letzteres ist auch der exakte Code für einen Aktenschrank in *Gone Home*. Die 451 aus *System Shock* war übrigens eine Anspielung auf Ray Bradburys Roman „Fahrenheit 451".











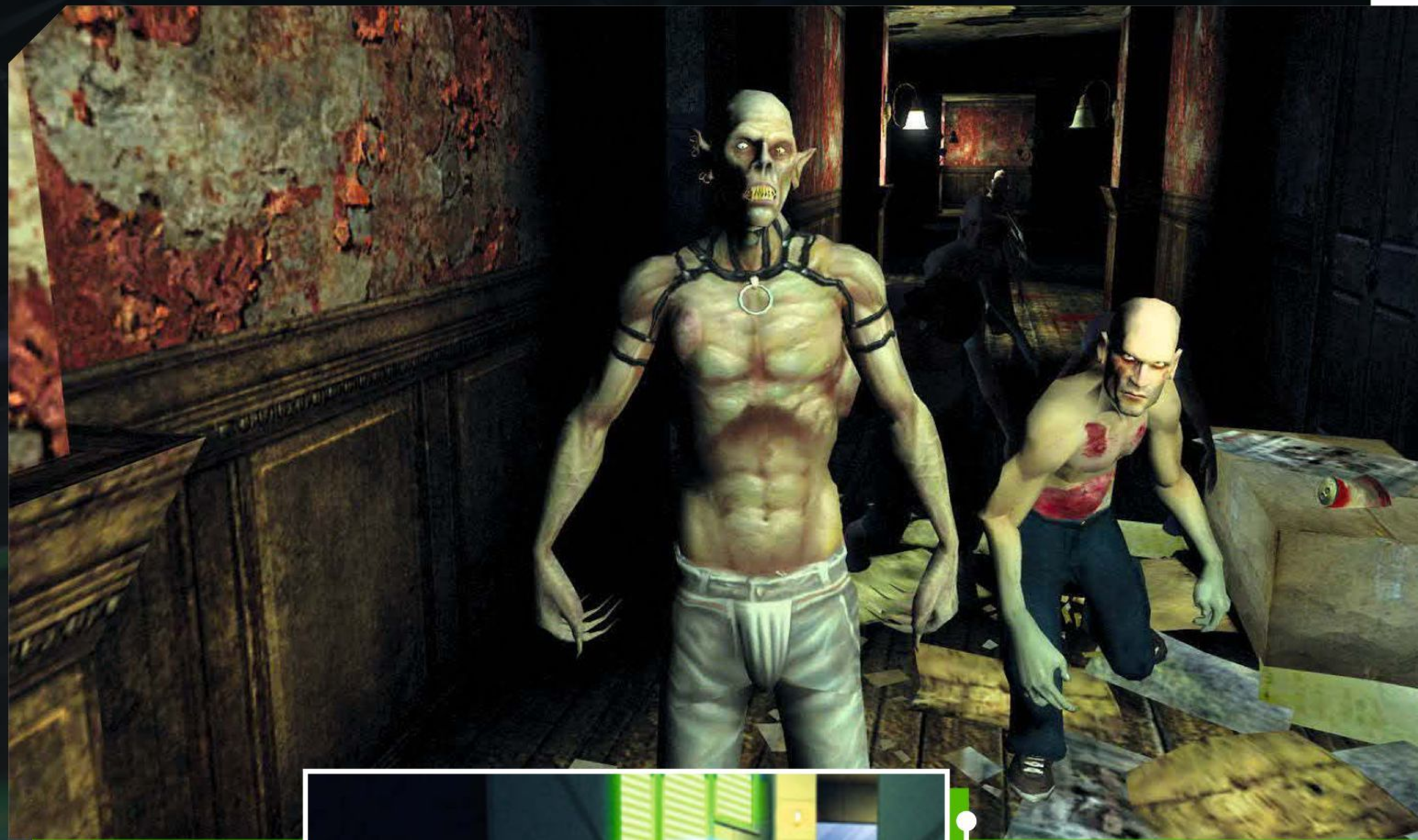


» [PC] Die Big Daddys in *Bioshock* greifen nur an, wenn ihr den Little Sisters zu nahe kommt.

» *Dishonored* startete als ein Erkundungsspiel, das von *Thief* inspiriert war. « RICARDO BARE

Das Studio, das heute am meisten mit immersiven Simulationen in Zusammenhang gebracht wird, ist Arkane. Sie hatten 2002 mit *Arx Fatalis* einen guten *Ultima Underworld*-Klon geschaffen. Neben Ricardo arbeitet dort mit Harvey Smith ein weiterer *Deus Ex*- und *System Shock*-Veteran. Und so, wie Irrational mit *Bioshock* in gewisser Weise *System Shock* wieder aufleben ließ, entwarf Arkane gleich zwei moderne Umsetzungen von Immersive-Sims-Klassikern: Das schon erwähnte *Prey* und *Dishonored*, das erneut in einer Fantasy-Stadt mit Dampftechnik und Magie spielte, wie schon *Thief*.

„*Dishonored* startete als ein Erkundungsspiel, das von *Thief* inspiriert war", betätigt Ricardo. „Schleichen und Meuchelmorde standen klar im Fokus. *Prey* hingegen war im Stil von *System Shock*, also weniger auf das Schleichen, sondern auf vielfältigere Herangehensweisen ausgelegt. *Dishonored* bringt euch außerdem an mehrere Schauplätze, während *Prey* mehr oder weniger an einem Ort spielt. Beides sind immersive Simulationen, es sind aber zwei unterschiedliche Spiele." Ein besonderes Spielelement von *Dishonored* ist die „Blink" genannte Teleport-Mechanik. Die Entwickler ermöglichen einem auf diese Art unzählige Routen, um sich durch die weitläufigen Sandbox-Levels zu bewegen. *Prey* fühlt sich im Vergleich eher wie ein *Metroidvania* an, wenn ihr kreuz und quer durch die Raumstation springt und nach und nach immer mehr von der mysteriösen Hintergrundgeschichte aufdeckt.



Das Genre der immersiven Simulation ist nicht unbedingt auf die Spiele von Looking Glass und deren Erben und Urenkel beschränkt. So sagt David: „Für mich gibt es keinen Grund, Spiele wie *Far Cry*, *Stalker* oder auch ein *Elder Scrolls* nicht als Immersive Sim zu bezeichnen."

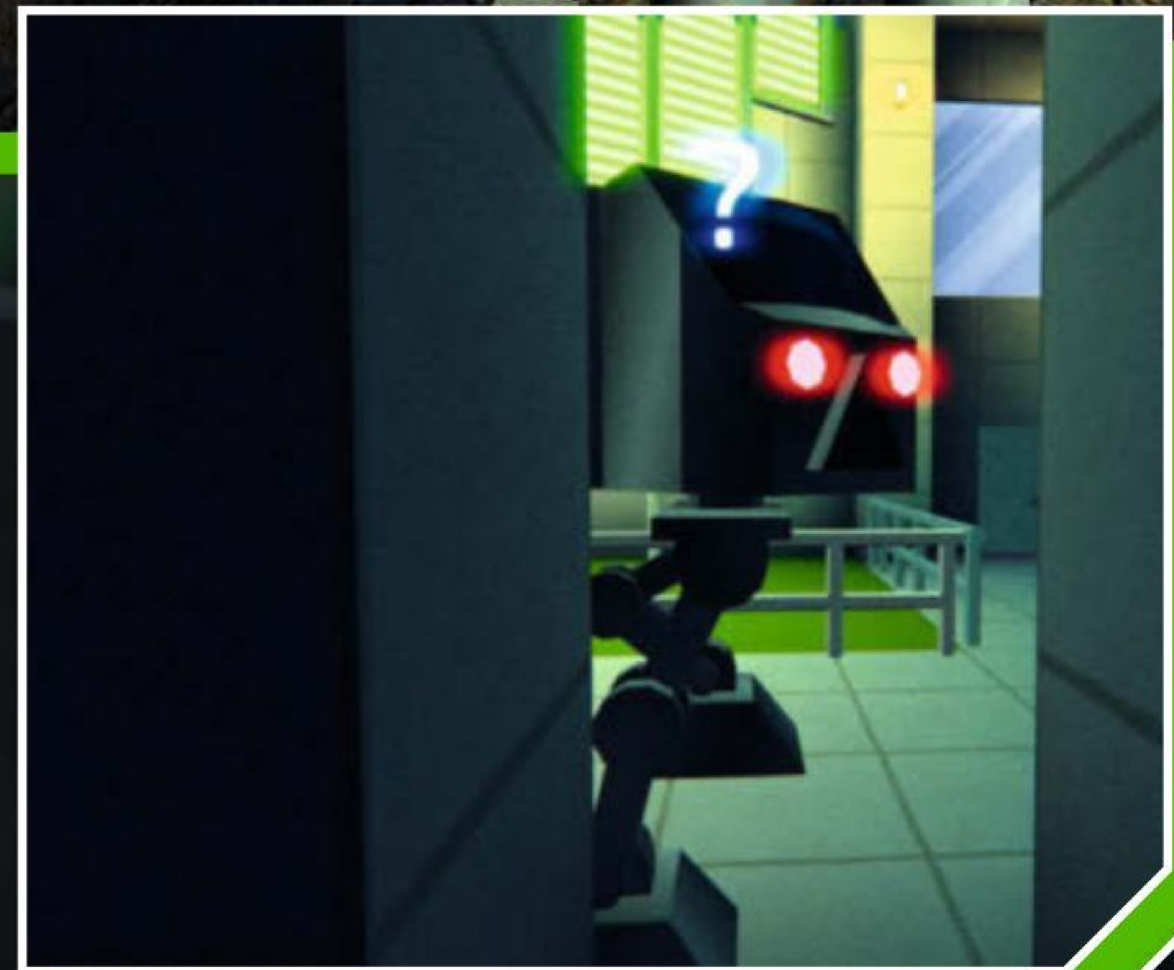
Für uns hingegen gibt es da den einen oder anderen Grund: Natürlich bauen Rollenspiele wie *The Elder Scrolls IV: Oblivion* und *Skyrim* wunderschöne 3D-Welten, zudem setzen sie darauf, dass ein guter Teil der Story in den Köpfen der Spieler stattfindet, statt ihnen vorgekaut zu werden. Die Freiheiten sind groß. Doch in Sachen Welt- und Physik-Simulation sind die *Elder Scrolls*-Spiele für uns Open-World-RPGs, keine immersiven Simulationen.

Anders sieht es etwa beim Ego-Shooter *Stalker* aus. Nach dem Erstling *Shadow of Chernobyl* 2007 folgten ein beziehungsweise zwei Jahre später *Clear Sky* und *Call of Pripyat*. In allen drei Spielen kämpft ihr in einer postapokalyptischen Landschaft um euer Überleben. Eure Ausrüstung nutzt sich dabei ab, zudem müsst ihr den Hunger eures Helden stillen und euch um Verletzungen kümmern. Die Welt mit ihren verstrahlten Zonen und Anomalien ist mindestens genauso euer Gegner wie feindliche Banden.

Bezogen auf die *Far Cry*-Reihe ist es aufgrund der Waffenabnutzung der zweite Teil, der am meisten von einer immersiven Simulation hat. Auch *Vampire: The Masquerade* verdient an dieser Stelle eine Erwähnung. Trotz seiner Bugs hat sich der Titel insbesondere mit seiner enormen Freiheit einen Platz in den Herzen vieler Fans verdient. Aber auch das Dialogsystem, das sich der Wahl eures favorisierten Vampirclans anpasst, sowie die Möglichkeit, Probleme mit oder ohne Gewalt anzugehen, sprechen für *Vampire: The Masquerade*.

Zahlreiche Spiele nehmen sich immersive Simulationen außerdem nur als Vorbild und erweitern sie um weitere Genres. Während Davids letztes Spiel *Neon Struct* laut eigener Aussage eine Hommage an *Thief* war, erlaubte er sich bei einem anderen Spiel mehr Freiheiten: „Bei *Eldritch* habe ich Schleichen, Kämpfe und Fähigkeiten wie in *Deus Ex* oder *Dishonored* mit Zufallsherausforderungen aus *Roguelike*-Titeln vermischt. Durch ein sehr kleines Inventar mit nur zwei Waffen sowie einer Fähigkeit gleichzeitig und häufigen Toden wollte ich Spieler dazu animieren, mit verschiedenen Setups zu experimentieren, anstatt sich auf einen Pfad festzulegen."

Ricardo denkt nicht, dass das Genre auch 27 Jahre nach *Ultima Underworld* schon ausreichend erforscht ist: „Ich würde sogar sagen, dass das Gegenteil der Fall ist." Als Beispiel hierfür nennt er moderne Open-World-Spiele, die häufig auf leichte RPG-Elemente setzen. Viele heutige Titel bieten auch Wahlmöglichkeiten bei der Charakterentwicklung und ein offeneres Leveldesign. „*Breath of the Wild* ist etwa eine interessante Abkehr von den anderen *Zelda*-Spielen. Ihr könnt frei die Welt erkunden und euch diverse Fähigkeiten von Link zunutze machen und sehr viel improvisieren. Das ist fantastisch. Nintendo würde aber vermutlich nie von einer immersiven Simulation sprechen." Dafür aber wir, denn das Sandkasten-Action-Adventure hat so viele RPG- und Physik-Einflüsse, dass es einem „*Ultima Underworld* im Freien" sehr nahe kommt. ✱

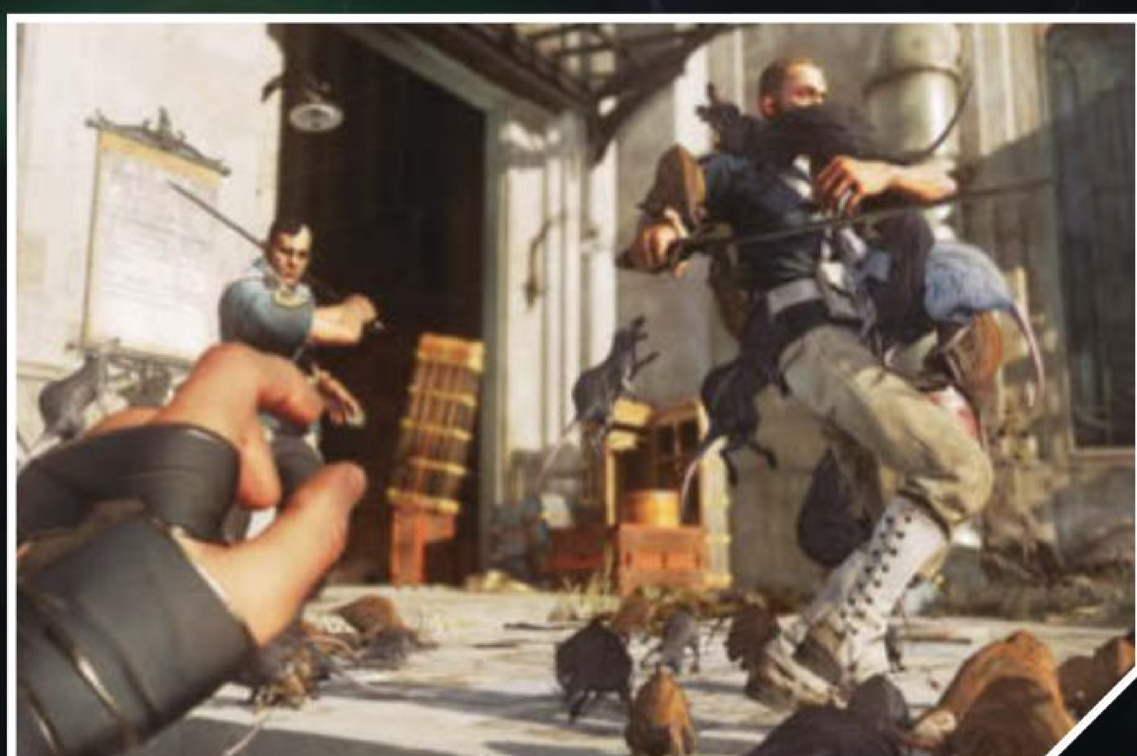


» [PC] Davids Spiel *Neon Struct* ist eine Hommage an immersive Simulationen wie *Thief*.

» [PC] Üblicherweise passen sich in immersiven Sims die Dialogoptionen den vorherigen Entscheidungen des Spielers an.



» Der Indie-Entwickler David Pittman arbeitete früher etwa an *Bioshock* und der *Xcom*-Reihe.



» [PC] Ratten auf die Wachen hetzen, sich hinter sie teleportieren oder sich unsichtbar machen? *Dishonored* lässt euch die Wahl.



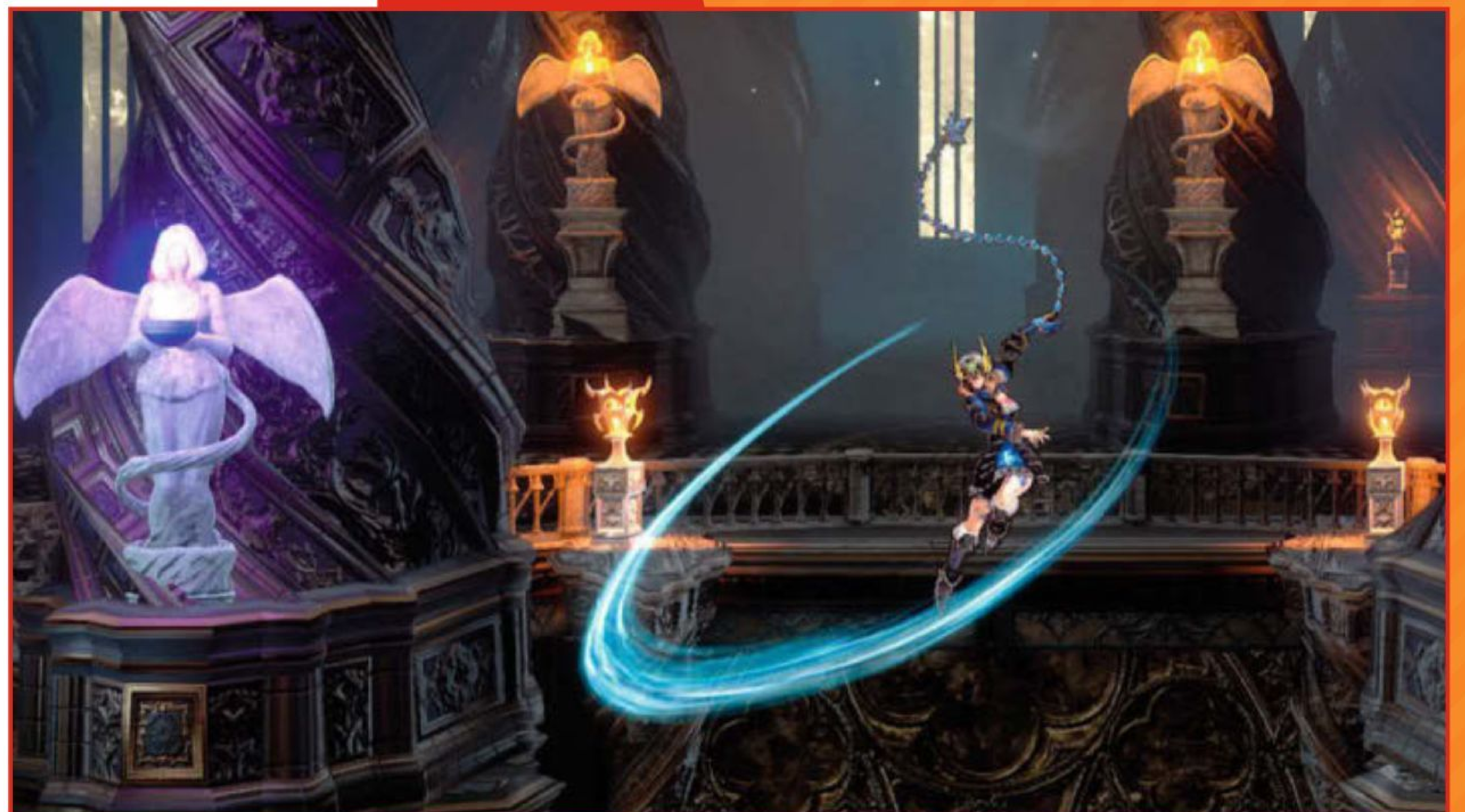
Games mit Retro-Flair im Nintendo eShop

NINTENDO-SWITCH-SPIELE



Auch in dieser Retro-Gamer-Ausgabe weisen wir euch auf mehrere Titel im eShop der Nintendo Switch hin – natürlich insbesondere auf solche, die wir aus Retro-Sicht interessant finden. Und auch dieses Mal haben wir mehrere passende Kandidaten gefunden. Weil darunter gleich zwei Sammlungen sind, seid ihr mit unseren Vorschlägen theoretisch bis Weihnachten ausgelastet ...

Bloodstained: Ritual of the Night



Bereits im vorangegangenen Retro Gamer haben wir euch an dieser Stelle *Bloodstained – Curse of the Moon* vorgestellt. Das war quasi „nur" ein Nebenprojekt zum eigentlichen neuen Spiel vom früheren *Castlevania*-Producer Koji Igarashi. Mittlerweile ist das Hauptprojekt erschienen, *Bloodstained: Ritual of the Night*. Es setzt nicht auf nostalgische Pixelgrafik, sondern auf ein Retro-Spielgefühl mit modernem Komfort und effektreicher Anime-Grafik.

Ob an Bord einer riesigen Galeone, in einem verwunschenen Dorf oder einem riesenhaften Albtraum-Schloss: Überall agieren flüssig animierte Charaktere und Monster vor gezeichneten, teils „betretbaren" Hintergründen. In ausführlichen Dialogen wird die Story weitergesponnen (ihr könnt englische oder japanische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln kombinieren): Im England des späten 18. Jahrhunderts haben magiebegabte Alchemisten Dämonen herbeigerufen, die nun, wenig erstaunlich, ein Problem darstellen, zumal Bösewicht Gebel mit ihnen die Menschheit bestrafen möchte.

Vieles in *Ritual of the Night* erinnert an die *Castlevania*-Reihe, die ja nach den ersten Plattform-Action-Teilen immer komplexer wurde. Doch so umfang-, gegner- und waffenreich war kein Vertreter der Originalserie: Bereits nach einer halben Spielstunde steht euch ein halbes Dutzend Waffen zur Verfügung, von denen fast jede einen komplett neuen Angriffsstil mit sich bringt, also neue Animationen, Timings, Reichweiten und Schadenswerte. Frei nach den „Seelen" in *Castlevania* hinterlassen manche Gegner Dämonensplitter, die euch weitere Fähigkeiten oder großflächige Spezialangriffe verleihen.

Diese Splitter-Kräfte könnt ihr ebenso in einem Hub-Level upgraden lassen, wie ihr neue Waffen oder Rüstungen schmieden oder Gerichte kochen dürft. Für all dies benötigt ihr Materialien, die ihr unterwegs findet. Der Platz reicht nicht, um auch nur anzudeuten, was alles in *Bloodstained: Ritual of the Night* enthalten ist. Vor allem aber steckt eine gehörige Portion Spielspaß darin.



Timespinner

Wer nach *Bloodstained: Ritual of the Night* noch nicht genügend Action-Adventure-Vergnügen hatte, kann gleich mit *Timespinner* von Lunar Ray Games weitermachen: Im schönen „16-Bit-Stil" (auch wenn die Figuren in Wirklichkeit aus deutlich mehr Pixeln und Farben bestehen) rennt, springt, klettert und fliegt ihr durch detailreiche, vielfältige Umgebungen und setzt euch mit magischen Kugeln zur Wehr. *Timespinner* bietet nicht nur viele an *Metroid* und *Castlevania* erinnernde Tugenden wie ausgefeilte Levels und große Bosse. Es legt auch viel Wert auf seine direkt in der Spielwelt erzählte Story. Die Waise Lunais ist in einer fremden Welt gestrandet, vermag aber durch die Zeit zu reisen und auf diese Weise komplexe Rätsel zu lösen. Sie kann aber auch Gegner kurzzeitig einfrieren oder NPCs zu Verbündeten machen, die dann mit ihr gemeinsam kämpfen.

Sega Ages Virtua Racing

Mit *Virtua Racing* traute sich Sega erstmals an Polygongrafik – jedem Spielekenner fallen mit Sicherheit weitere Sega-Spiele mit „Virtua“ im Namen ein. Was damals nur auf der pfeilschnellen Sega-Model-1-Hardware (16 MHz!) in den Spielhallen lief, wird heute inklusive Zooms und Boxenstopps von Nintendo Switch mit links gestemmt. Und das, obwohl das Portierungsstudio M2 die Grafik modernisiert hat: Von den obligatorischen 1080p (bei 60 Frames pro Sekunde) abgesehen wurde die Sichtweite deutlich erhöht, sodass Brücken und andere Großobjekte nicht mehr erst in letzter Sekunde „aufpoppen“, sondern schon von Weitem erkennbar sind.

Spielerisch hat sich nichts geändert: Immer noch müsst ihr auf drei unterschiedlich schweren Strecken nach fünf Runden als Erster durchs Ziel fahren – was die fähigen KI-Piloten zu verhindern suchen. Wie auch die anderen Sega-Ages-Titel bekommt ihr bei *Virtua Racing* eine sehr saubere, spielenswerte Portierung.



Resident Evil

Ohne Frage hat Capcom mit *Resident Evil* (im japanischen Original: *Biohazard*) ein ganzes Genre geprägt, nämlich das der Survival-Horror-Actionspiele. Aktuell finden sich bereits die drei Teile *Resident Evil* (erschien ursprünglich 1996), *Resident Evil Zero* (2002) und *Resident Evil 4* (2005) im Nintendo eShop, für die Zukunft sind auch die Teile 5 und 6 angekündigt. Auf Nintendo Switch sehen die drei bereits erhältlichen Teile scharf aus, spielen sich wie damals und laufen auch flüssig.

Diese drei Titel sind eine sehr gute Auswahl aus dem Serienkosmos: Teil 1 muss man einfach kennen, wenn man sich für Videospiele interessiert, sodass die vorliegende Fassung eine gute Chance ist, entweder eine Wissenslücke aufzufüllen oder aber die damaligen Abenteuer erneut zu erleben. *Resident Evil 4* gilt vielen Spielefans bis heute als bester Serienteil, zumal er actionreicher war als die ersten drei Folgen.

Resident Evil Zero ist so ein wenig das unbekannte Juwel der Serie: Das ursprünglich für Nintendo GameCube erschienene Spiel erzählt die Vorgeschichte zu den Geschehnissen in Raccoon City und Umgebung. Es bietet neue Charaktere und Handlungsstränge, aber dennoch die typischen *Resident Evil*-Zutaten wie üble Zombies, riesenhafte Spezialgegner, begrenzte Ressourcen und den Wechsel zwischen zwei Helden.

Das für Nintendo eShop angekündigte *Resident Evil 5* führt uns erstmals nach Afrika; die Zombies sind schneller geworden und noch furchterregender. *Resident Evil 6* wird auch auf Nintendo Switch weniger die Survival-Elemente und mehr die Action sowie Skript-Events betonen, wenn wir (nacheinander) gleich vier Helden auf der halben Welt kämpfen lassen.


Resident Evil 1


Resident Evil 4



Collection of Mana

Eure volle Ladung magische Energie könnt ihr euch in der *Collection of Mana* abholen. Diese bündelt die drei ersten Teile der japanischen Rollenspiel-Serie. Der Erstling war ein Spin-off von JRPG-Spezialist Koichi Ishii zur bekannten Square-Enix-Serie *Final Fantasy*. Es kam 1991 für Nintendo Game Boy und mixte *The Legend of Zelda*-Gameplay mit Rollenspiel-Elementen. In Europa kennen wir es als *Mystic Quest*, in Amerika nannte es sich *Final Fantasy Adventure*. Dieser Klassiker ist nun auf Nintendo Switch spielbar.

Der zweite Teil, *Secret of Mana*, ist hingegen ein waschechtes JRPG, wenngleich mit starken Action-Adventure-Einflüssen. Das SNES-Original von 1993 gilt vielen Genre-Freunden als einer der besten Vertreter dieser Kategorie überhaupt und sollte in keiner Modul- oder Download-Sammlung fehlen. Man steuert immer einen von drei Helden aktiv (die beiden anderen folgen) durch eine wunderschöne 2D-Landschaft, die Kämpfe laufen in (pausierbarer) Echtzeit ab. Damals ein absoluter Knaller und auch heute noch eine schöne Abwechslung sind die Mode-7-Flugsequenzen über die „3D-Welt“, um andere Kontinente zu erreichen.





Der besondere Leckerbissen des Dreierpacks ist *Trials of Mana*. Dieser direkte Nachfolger ist bislang nie für Deutschland oder andere westliche Länder lokalisiert worden, was nun extra für *Collection of Mana* geschah. Dazu musste der alte Original-SNES-Programmcode aufgestöbert und verändert werden, um die von Haus aus längeren deutschen (sowie französischen, spanischen und englischen) Texte überhaupt im Spiel unterbringen zu können. Auch inhaltlich wurde an etlichen Details des Spiels gefeilt, sodass für westliche Serienfans *Trials of Mana* allein diese Kollektion unverzichtbar machen dürfte. Übrigens ist für *Secret* und *Trials* ein Mehrspielermodus enthalten.

Verantwortlich zeichnet für alle drei Portierungen M2, die auch schon für die gelungenen Konami-Anniversary-Compilations zu *Castlevania* und *Contra* zuständig waren. Die Original-Bildschirmformate von Game Boy und SNES bleiben auf Nintendo Switch erhalten; eine Hintergrundgrafik füllt den Rest des Bildschirms elegant aus. Neu ist eine Schnellspeicher-Funktion in allen drei Serienteilen.




Nintendo eShop

© 2019 Nintendo

CASIO LOOPY

Das Loopy war schon ein seltsames Gerät: eine 32-Bit-Konsole, die auf Mädchen zugeschnitten war und Aufkleber drucken konnte. Wir beleuchten Casios misslungenen Vorstoß in die Welt der Videospiele.

In den 90er Jahren drängte eine wahre Flut von ungewöhnlichen japanischen Konsolen auf den Markt, vom Sega Wondermega bis zum Bandai Playdia. Das vielleicht skurrilste Gerät kam jedoch von Casio: ein Zwitter aus Spielkonsole und Aufkleberdrucker. Der gewagte Versuch floppte im Handel und erschien nie außerhalb Japans, weshalb Sammler heute hohe Preise dafür bezahlen.

Einer dieser Sammler ist Frazer Rhodes, der unter anderem über eine komplette Sammlung aller Neo-Geo-AES-Titel verfügt. Obwohl seine Leidenschaft hauptsächlich dem SNK-Gerät gilt, hat er auch eine Schwäche für andere japanische Konsolen jener Zeit – besonders für die kuriosen. „Ich war immer ein Fan von Absurditäten", gibt er zu. „Anfang der 90er kamen so viele Neuheiten aus Japan, das war schon eine aufregende Zeit! Und je verrückter und faszinierender die Geräte waren, umso mehr interessierte ich mich für sie."

Das Loopy fiel klar in diese Kategorie. Es entstand aus einer internen Initiative von Casio heraus, innovativere Produkte auf den Markt zu bringen. Tetsuya Hayashi und Kunihiro Matsubara arbeiteten damals in Casios Sparte für Musikinstrumente, als sie angewiesen wurden, „ein Produkt zu entwickeln, das einen neuen Markt erschließen konnte". Vier weitere Teams bekamen dieselbe Order, woraus dann die QV-10 (die erste LCD-Digitalkamera für den Massenmarkt) und das Videofon Tele LT-70 entstanden. Doch Hayashi und Matsubara schlugen einen anderen Weg ein.



„Während der frühen Planungsphase dachte das Team an Produkte für den Bildungsbereich", erinnert sich Matsubara. „Da Casio schon erfolgreiche digitale Assistenten für Kinder auf dem Markt hatte, wie den JD-300, und Konsolen überall auf der Welt sehr erfolgreich waren, entschieden wir uns hierfür. Um ein Alleinstellungsmerkmal zu haben, verbanden wir es mit Casios Technik für Label-Drucker."

Hidekazu Tanaka zeichnete damals für die Vermarktung von Casios Elektronikspielzeug verantwortlich und erinnert sich, dass man das Drucken von Aufklebern für eine klasse Idee hielt. „Casio hatte eine Reihe von elektronischem Spielzeug", entsinnt er sich. „Darunter waren Organizer, Textcomputer und auch Aufkleberdrucker für Kinder. Der ganze Markt für diese Art von Spielzeug boomte zu jener Zeit. Natürlich waren auch Spielekonsolen wie das Super Nintendo sehr populär. Und Aufkleber sind für Kinder natürlich immer das



Größte. Ich dachte, es sei spannend, die beiden Dinge zu verbinden."

Auf der anderen Seite fragte er sich, ob es seine Firma wirklich ernst damit meinte, in die Spielebranche einzusteigen. „Casio hatte gute Einzelprodukte, aber der Spielemarkt funktioniert ganz anderes, weil der Spieler ja immer wieder neue Titel kaufen soll. Ich fragte mich, wie viele Spiele wir machen konnten, bei denen am Ende ein Aufkleber herauskam." ▶

» Ich fragte mich, wie viele Spiele wir machen konnten, bei denen am Ende ein Aufkleber herauskam. «

HIDEKAZU TANAKA


» Mit *Magical Shop* konnte man das Loopy mit einer Videoquelle verbinden.


» Sowohl bei *Lupiton's Wonder Palette* als auch bei der *PC Collection* lag eine Maus bei.

Die Idee mit den Aufklebern entstand tatsächlich erst in einem späteren Stadium der Entwicklung, wie sich Matsubara erinnert. „Casio hatte auch LCD-Bildschirme im Angebot, deshalb dachten wir über eine tragbare Konsole nach. Allerdings wollten wir etwas machen, das es bisher noch nie gegeben hatte, und schauten uns an, was Casio noch an Technik im Programm hatte. So kam der Aufkleberdrucker zur Konsole."

Casio war in der Spielebranche kein völliger Neuling. Bereits 1983 hatte die Firma die beiden auf dem Z80 basierenden Geräte PV-1000 und PV-2000 veröffentlicht, die jedoch kaum Beachtung fanden. Außerdem gab es den Super Picky Talk von 1990, einen Organizer, mit dem man auch virtuelle Hunde halten konnte – quasi ein Vorläufer des Tamagotchi.

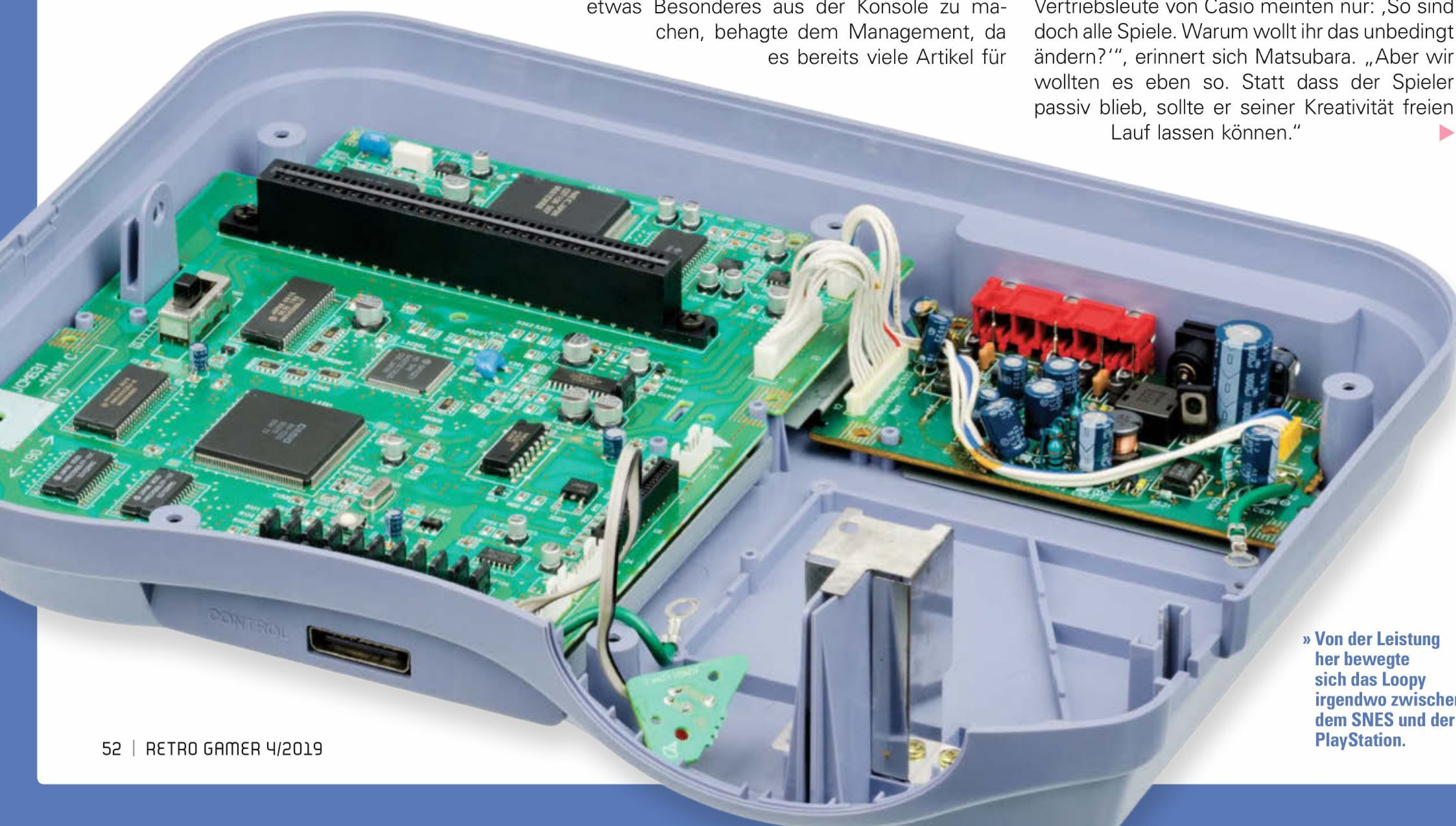
„Da die Entwickler vorher elektronische Musikinstrumente gemacht hatten, hatten sie keine Ahnung von Grafik", sagt Matsubara. „Also fragten wir bei der Yoyogi Animation Academy an *[dem ältesten Animationsstudio in Japan, Anm. d. Red.]*, ob sie uns bei den Charakteren der Spiele helfen konnten. Nur bei der Hintergrundmusik konnten wir auf unsere hauseigene Expertise zurückgreifen. Anfangs entstanden fast alle Titel in Eigenregie, erst später setzten wir auf Dritthersteller."

» Da die Entwickler vorher elektronische Musikinstrumente gemacht hatten, hatten sie keine Ahnung von Grafik. «

KUNIHIRO MATSUBARA

Eine weitere Eigenheit des Casio Loopy war, dass es exklusiv für Mädchen vermarktet wurde. Das war zwar zu Beginn gar nicht so geplant, doch dann fiel auf, dass es vor allem den weiblichen Casio-Angestellten gefiel, Sticker auszudrucken. Die Idee, auf diese Art etwas Besonderes aus der Konsole zu machen, behagte dem Management, da es bereits viele Artikel für Jungen auf dem Markt gab. Außerdem war Casios „Sticker-Textverarbeitung" bei jungen Mädchen sehr beliebt, obwohl man damit nur schwarz-weiße Aufkleber drucken konnte. Das Loopy druckte hingegen farbig.

„Die meisten vorhandenen Spiele drehten sich um Sport, Rennen, Ballern oder um Titel wie *Super Mario*, wo das Spiel einfach endet, wenn man alle Levels geschafft hat", sagt Matsubara. Um das weibliche Publikum anzusprechen, konzentrierte sich das Team auf offenere Spiele, die die Kreativität in den Vordergrund stellten. Doch aus den eigenen Reihen regte sich Widerstand gegen die Abwendung von klassischen Spielethemen. „Die Vertriebsleute von Casio meinten nur: ‚So sind doch alle Spiele. Warum wollt ihr das unbedingt ändern?'", erinnert sich Matsubara. „Aber wir wollten es eben so. Statt dass der Spieler passiv blieb, sollte er seiner Kreativität freien Lauf lassen können."


» Von der Leistung her bewegte sich das Loopy irgendwo zwischen dem SNES und der PlayStation.

DIE LOOPY-SPIELE

BOW-WOW PUPPY LOVE STORY

ERSCHIENEN: 1995

■ Vertriebschef Hidekazu Tanaka zufolge war dies der meistverkaufte Titel für das Loopy. In der Geschichte von Kenji Terada (*Final Fantasy*) erlebt ein Mädchen namens Momo Abenteuer in einer Welt intelligenter Früchte.

DREAM CHANGE: KOKIN-CHAN'S FASHION PARTY

ERSCHIENEN: 1995

■ Laut Tanaka das am zweithäufigsten verkaufte Spiel. In diesem Titel von Alfa System spielt ihr ein Mädchen mit Topmodel-Ambitionen, das ihr einkleiden und für das ihr Sticker mit Outfits drucken könnt.

ANIME LAND

ERSCHIENEN: 1995

■ Dieses simple Zeichenprogramm wurde intern bei Casio entwickelt und lag dem Gerät bei. Ihr konntet Szenen mit Anime-Charakteren, Blumen und anderen Objekten zeichnen und als Sticker ausdrucken.

HARI HARI SEAL PARADISE

ERSCHIENEN: 1995

■ Auch *HARI HARI Seal Paradise* wurde von Casio intern entwickelt und ermöglichte es, Namensaufkleber und kleine Bildchen mit einer Vielzahl von Hintergründen und Schriftarten zu erstellen.

CHAKRA-KUN'S CHARM PARADISE

ERSCHIENEN: 1997

■ Dieser Titel von Armat ist der letzte, der für das Loopy erschien, und ist heute am schwersten zu ergattern. In dem Spiel dreht sich alles um Chakra-kun, eine schelmische Katze aus einem zeitgenössischen Manga von Joju Sayuri.



I WANT A ROOM IN LOOPY TOWN!

ERSCHIENEN: 1996

■ Wie alle Loopy-Spiele ab 1996 ist auch *I Want A Room In Loopy Town!* mit der Loopy-Maus kompatibel, die im selben Jahr erschien. Auch bei diesem Titel, bei dem ihr einen Raum ausschmückt, wirkte Kenji Terada mit.

PC COLLECTION

ERSCHIENEN: 1996

■ Diese Sammlung von zehn Programmen lag der Loopy-Maus bei, wurde aber auch separat verkauft. Es gab unter anderem eine Textverarbeitung, ein Horoskop, eine Musik-Software und natürlich ein Malprogramm.

LUPITON'S WONDER PALETTE

ERSCHIENEN: 1996

■ Ein weiteres Zeichenprogramm, das allerdings nicht von Casio intern entwickelt wurde, sondern von Axes Art Amuse, dem Studio hinter ClockWerx auf dem SNES und dem Saturn.

CARICATURE ARTIST

ERSCHIENEN: 1995

■ Tanaka erinnert sich noch deutlich daran, dass *Caricature Artist* das drittmeistverkaufte Spiele für das Loopy war. Es handelte sich um ein weiteres Zeichenprogramm – diesmal für Karikaturen, die ihr dann als Aufkleber drucken konntet.

LITTLE ROMANCE

ERSCHIENEN: 1996

■ Bei diesem Titel dürft ihr euren eigenen Comic gestalten, indem ihr die Sprechblasen mit Text füllt oder sogar eure eigenen Charaktere erschafft. Das Ergebnis dürft ihr natürlich dann auch ausdrucken.



» Frazers Begeisterung für das Casio Loopy begann eher zufällig.



» Die Loopy-Maus konnte für Zeichenprogramme eingesetzt werden.

SAMMLERECKE

Wir treffen den vielleicht größten Fan des Loopy.

Frazer Rhodes (@frazer_HX) erwarb sein erstes Loopy vor etwa acht Jahren, als ein befreundeter Sammler zehn originalverpackte Geräte aus Japan mitbrachte. Er bezahlte damals 65 britische Pfund – kurz bevor das allgemeine Interesse an der japanischen Konsole so stark anstieg, dass er es für 375 Pfund an ein italienisches Museum verkaufen konnte.

Seitdem der Zugang zu japanischen Händlern über das Internet einfacher wurde, sanken die Preise wieder geringfügig. Heute müsst ihr für ein Exemplar etwa 120 bis 250 Euro einplanen. Frazer kauft nach eigener Aussage die meisten seiner Loopy-Spiele auf Yahoo Japan für 25 bis 30 Euro. Nach dem seltensten Titel *Chakra-kun's Charm Paradise*, der 1997 erschien, sucht er allerdings bis heute: „Bisher wurde der nirgendwo zum Verkauf angeboten. Ich denke, dass es noch ein paar andere Sammler da draußen gibt, die darauf warten, es könnte also spannend werden."

Bei den Spielen war tendenziell „eines wie das andere", wie er bemerkt – eine breite Palette an Software zur Gestaltung der Aufkleber. Als Ausnahme sieht er nur den *Magical Shop*, mit dem man den Loopy an eine externe Videoquelle anschließen kann: „Aus technischer Sicht ist das sicher das Beste am Loopy." Weit schwieriger als an die Hardware ist an das Druckerband heranzukommen, da es als Verbrauchsmaterial im Lauf der Jahre immer seltener wurde. „Wenn jeder Aufkleber druckt, wird es bald keines mehr geben", klagt Frazer. Kürzlich konnte er eine komplette Packung für etwa 20 Euro finden, was natürlich eine drastische Steigerung im Vergleich zum Originalpreis darstellt: „Auf der Packung stand noch ‚98 Yen' (damals etwa 80 Cent)!"

» Frazers Sammlung ist beeindruckend, auch wenn er den seltensten Titel bisher noch nicht ergattern konnte.



▶ Die fünf Launchtitel *Anime Land*, *Bow-Wow Puppy Love Story*, *Dream Change*, *HARI HARI Seal Paradise* und *Caricature Artist* waren fast alle nur dazu gut, Bilder zu malen, die man dann auf die Aufkleber drucken konnte. Das einzige „richtige" Spiel war *Bow-Wow Puppy Love Story* (im Original *Wan-Wan Aijou Monogatari*), bei dem man ein Mädchen namens Momo und ihren Hund Baku wie in einem Adventure steuerte. Das Skript zum Spiel stammte von Kenji Terada, der auch für die ersten drei Titel der *Final Fantasy*-Reihe an den Szenarios gearbeitet hatte. Terada war sogar bei der Pressekonferenz zugegen, auf der das Loopy der Öffentlichkeit präsentiert wurde.

Das Loopy – auch bekannt unter dem Namen My Seal Computer SV-1000, wobei „Seal" (deutsch „Siegel") der japanische Begriff für „Aufkleber" ist – kam im Oktober 1995 für 25.000 Yen auf den Markt. Zum Vergleich: die PlayStation hatte zum Start im Vorjahr knapp 40.000 Yen gekostet. Laut Tanaka reagierte die Presse zunächst positiv: „Da Casio ein Marktführer bei Elektronik war, reagierten die Medien in etwa so: ‚Oh, die nächste große Sache sind also Aufkleber!' Sie lobten uns dafür, dies erkannt zu haben."

Tanaka und Matsubara mussten während der Weihnachtszeit sogar im Verkaufsteam aushelfen und fanden sich in Spielzeugläden wieder, um das Loopy dort vorzuführen. „Es zog die Kinder magisch an", lächelt er. „Alle wollten ihre eigenen Aufkleber haben! Es bildeten sich lange Schlangen, sodass wir den Kindern sagen mussten, dass jeder nur einen Aufkleber bekommen konnte. Trotzdem gingen die Kinder danach wieder zurück zur Schlange, um sich erneut anzustellen."



» Diese Packung Aufkleber hat wesentlich mehr als die darauf angegebenen 98 Yen gekostet.

Dennoch wurde das Loopy nach nur drei Monaten von Casio als Fehlschlag eingestuft. Es gibt keine verlässlichen Verkaufszahlen, laut einer Pressemitteilung wurden etwa 200.000 Geräte hergestellt. Ebenso unklar ist, wann die Produktion eingestellt wurde, da 1996 noch eine Maus und 1997 mit *Chakra-kun's Charm Paradise* der letzte Titel auf den Markt kam. Spätestens dann endete

SPEZIFIKATIONEN

Obwohl das Loopy etwa ein Jahr nach der PlayStation erschien, orientierte sich Casio bei der Leistung eher am SNES, das damals in Japan den höchsten Marktanteil hatte. Das Resultat war ein 32-Bit-Gerät mit Spezifikationen irgendwo zwischen diesen beiden Systemen.



	SUPER FAMICOM	LOOPY	PLAYSTATION
CPU	16 Bit, 65816-kompatibel	LOOPY 32 Bit RISC SH-1	32 Bit RISC MIPS R3051
CPU-HERSTELLER	Ricoh	Hitachi	LSI Logic Corp
CPU-TAKT	3,55 MHz	16 MHz	33,8 MHz
RAM	128 KB	512 KB	2 MB
GRAFIK-CHIP	2 PPU mit 64 KB SRAM	Proprietäre GPU mit 128 KB VRAM	32 Bit Sony GPU mit 1 MB VRAM
SOUND-CHIP	S-SMP mit 8-Bit-CPU und 16-Bit-DSP	Proprietärer PCM-Sound (wie bei damaligen elektronischen Instrumenten von Casio)	16 Bit Sony SPU, unterstützt ADPCM
CARTRIDGE/CD-SPEICHERPLATZ	~0,25 – 4 MB*	2 MB oder 4 MB	660 MB

*Einige Titel hatten auch größere Cartridges.

Casios Ausflug in die Spielewelt. Auf unsere nicht ganz ernst gemeinte Frage, ob die Firma womöglich Pläne für einen Nachfolger hatte, brechen Hayashi und Matsubara in Gelächter aus. Dennoch genießen Aufkleber vor allem bei Japans Jugend immer noch eine große Popularität. Atlus brachte ebenfalls 1995 ein Gerät namens Purikura (kurz für „Purinto Kurubu" oder „Print Club") heraus, das heute aus japanischen Spielhallen nicht mehr wegzudenken ist.

Während Purikura jedoch eine soziale Erfahrung darstellt, bei der sich eine Gruppe von Freunden aufgeregt in eine winzige Fotobox drängt, war das Loopy mit seinem einzelnen Controller-Anschluss eine reine Solo-Angelegenheit. Laut Matsubara gab es aus Kostengründen nur einen Controller, und auch, weil das Gerät von vornherein nicht für den Mehrspieler-Einsatz gedacht gewesen war.

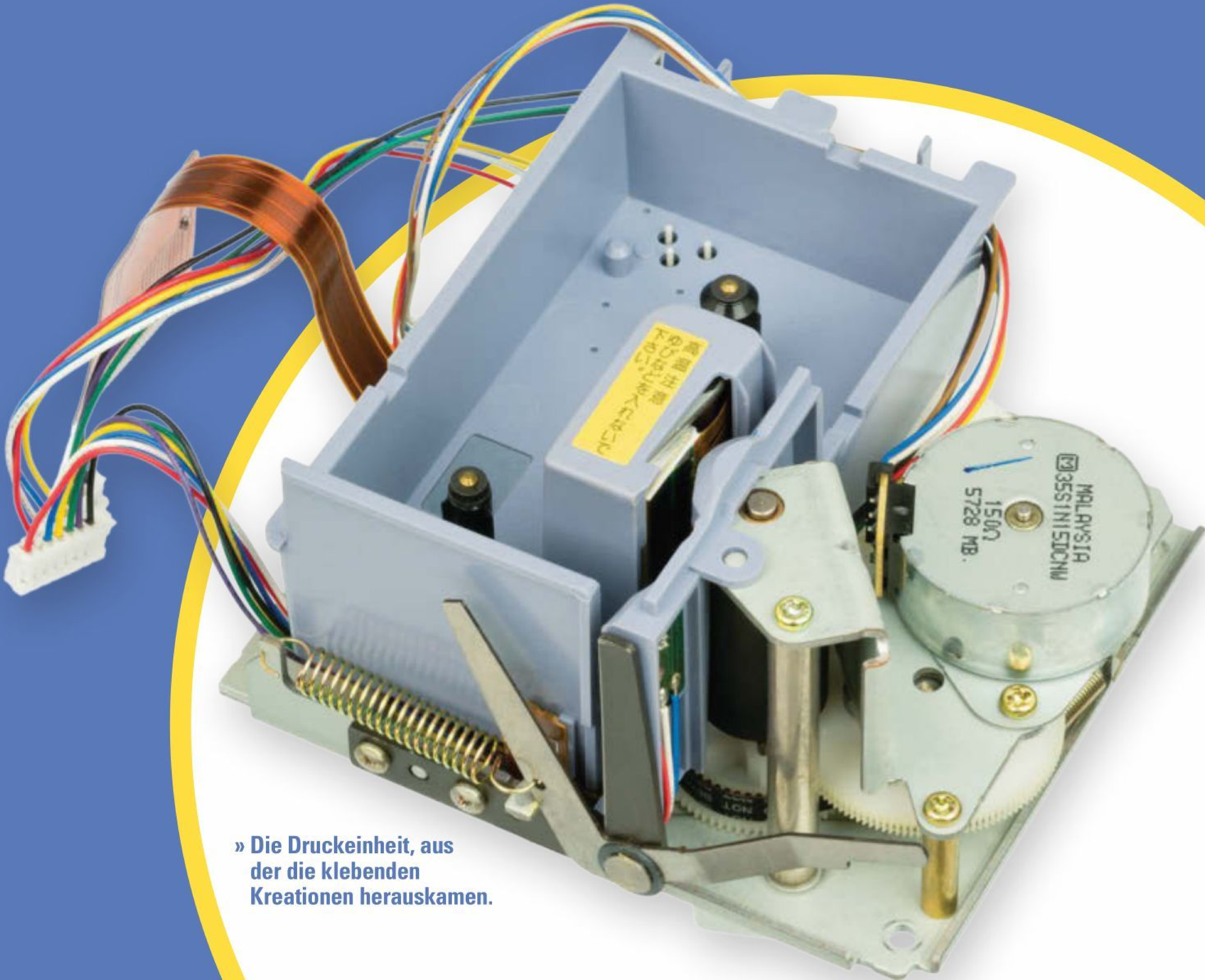
Frazer sieht im fehlenden Multiplayer-Angebot einen der Gründe für das Scheitern des Loopy. „Es förderte Gemeinschaft einfach zu wenig", bedauert er. Außerdem versäumte Casio es, eine Digitalkamera beizufügen, mit der man sich selbst auf die Sticker hätte drucken können. „Casio produzierte solche Dinge, es wäre also gar nicht so kompliziert gewesen, die beiden Techniken zu verbinden."

Letzten Endes hat Frazer trotz der Schwächen des Loopy ein Faible für die Konsole. „Damals gingen die Firmen noch Risiken ein und versuchten sich an abgedrehten Dingen", sagt er. „Heute gibt es dieses Dreigestirn der modernen Konsolenwelt – da ist einfach nicht genügend Vielfalt und Wagemut im Spiel."



» Die Medien reagierten in etwa so: ‚Oh, das nächste große Ding sind also Aufkleber!' «

KUNIHIRO MATSUBARA



» Die Druckeinheit, aus der die klebenden Kreationen herauskamen.

GUN™

Der Wilde Westen bot schon immer eine hervorragende Kulisse für Videospiele. 2005 waren die Cowboys allerdings weder auf der Leinwand noch auf den Bildschirmen ein großes Thema. Neversoft zog mit *Gun* schneller als die Konkurrenz und machte das Thema wieder salonfähig.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** NEVERSOFT
- » **ENTWICKLER:** ACTIVISION
- » **JAHR:** 2005
- » **PLATTFORM:** VERSCHIEDENE
- » **GENRE:** THIRD-PERSON-SHOOTER

Im Jahr 2003 war Neversoft in einer wirtschaftlichen sehr stabilen Position. Von Activision wurde gerade ihr *Tony Hawk's Underground* veröffentlicht, der fünfte Teil in ebenso vielen Jahren. *Tony Hawk's* war ein weltweites Phänomen, und Neversoft hatte seit ihrem Gründungsjahr 1999 fast ausschließlich daran gearbeitet. Deshalb machte sich auch langsam ein Gefühl der Sättigung bemerkbar. Dem Studio war klar, dass die Leute (und vielleicht auch die eigenen Entwickler …) eine Pause von *Tony Hawk's* brauchten.

Anscheinend war Activision ähnlicher Meinung und hatte nichts gegen eine neue Idee. „Wir hatten zu diesem Zeitpunkt so viel Geld und Auszeichnungen für Activision verdient, dass wir freie Hand bekamen", erinnert sich Scott Pease, Development Director von Neversoft. „Wir mussten nicht lange überlegen, bis wir auf den Wilden Westen als Thema gekommen sind."

Das Projekt beruhte mehr auf dem persönlichen Geschmack des Teams als auf knallharter Kalkulation. Neversoft-Chef Joel Jewett kam aus dem ländlichen US-Bundesstaat Montana. Er war ein Mann der Berge, mit ordentlichem Schnurrbart und einer Liebe zu Pferden und weiten Ebenen. „Im Grunde genommen war er ein waschechter Cowboy", schmunzelt Jon Bailey, der für die Spielfiguren verantwortliche Grafiker.

» *Grand Theft Auto* war ein Riesenthema. « SCOTT PEASE



» [PS2] Der romantische Ritt in den Sonnenuntergang darf nicht fehlen.

Scott hatte etwa zehn Jahre zuvor das Wild-West-Actionspiel *Outlaws* von LucasArts sehr geschätzt und wollte quasi sein damaliges Spielgefühl mit moderner Technologie neu evozieren. Herauskommen sollte eine offene Spielwelt mit eng verbundenen Story-Missionen in drei Staaten des Mittleren Westens.

Scott erzählt uns: „Grand Theft Auto war ein Riesenthema, und die offene Spielwelt war in aller Munde. Als wir Activision unsere Idee vorstellten, konnte das Spiel nur in eine Richtung gehen: GTA im Wilden Westen. Die Verantwortlichen waren sofort begeistert und gaben uns grünes Licht für unseren Open-World-Western."

Diese Art von Spielwelt war für Neversoft zwar Neuland, die Entwickler konnten aber auf einige Erfahrungen aus der *Tony Hawk's*-Reihe zurückgreifen. „Wir mussten natürlich einiges an Animationen, Dialogen und Story hinzufügen, aber unsere Engine blieb grundsätzlich erhalten. Wir haben sozusagen das Skateboard durch ein Pferd ersetzt und so unsere ersten Schritte gewagt."

Trotzdem war es noch ein langer Ritt bis zum Ziel: Shooter-Mechaniken, Bewegungsabläufe aus der First-Person-Perspektive und unzählige weitere Elemente mussten von Grund auf neu geschrieben und getestet werden. Diese Aufgaben waren allein mit dem bisherigen Personal nicht zu stemmen, also holte sich Neversoft neue Leute für Motion Capturing, künstliche Intelligenz und das Missionsdesign an Bord. Für die Story wurde Randall Jahnson engagiert, ein bekannter Hollywood-Autor.

Dass sich *Gun* zu einem veritablen Western-Epos entwickelte, lag zu einem nicht geringen Teil an den englischen Sprechern. Mit der Hilfe bekannter Schauspieler wie Thomas Jane, Ron Perlman, Brad Dourif, Lance Henriksen und Kris Kristofferson konnte es in dieser Hinsicht als eines von wenigen Spielen mit der GTA-Serie mithalten. „Unsere Synchronsprecher liebten das Drehbuch, und das merkte man ihnen deutlich an", freut sich Scott noch heute.

NACHLADEN

Wie hätte der Nachfolger aussehen können?



Als sich das Team für die Arbeit an *Guitar Hero* entschied, bedeutete dies das Aus für *Gun 2*. Dennoch waren bereits einige Ideen fertig. Das Spiel sollte eine noch größere Welt haben, zudem für die neue Hardware-Generation optimiert sein.

Eine Art Moralsystem sollte das Verhalten der Spieler gegenüber ihrer Umgebung und den NPCs analysieren. Während der erste Teil nie die Möglichkeit bot, einen Outlaw zu spielen, sollte man im Nachfolger jeden Weg einschlagen können, den man wollte. Dazu kamen Missionen wie Banküberfälle, die man auf verschiedene Arten erledigen konnte.

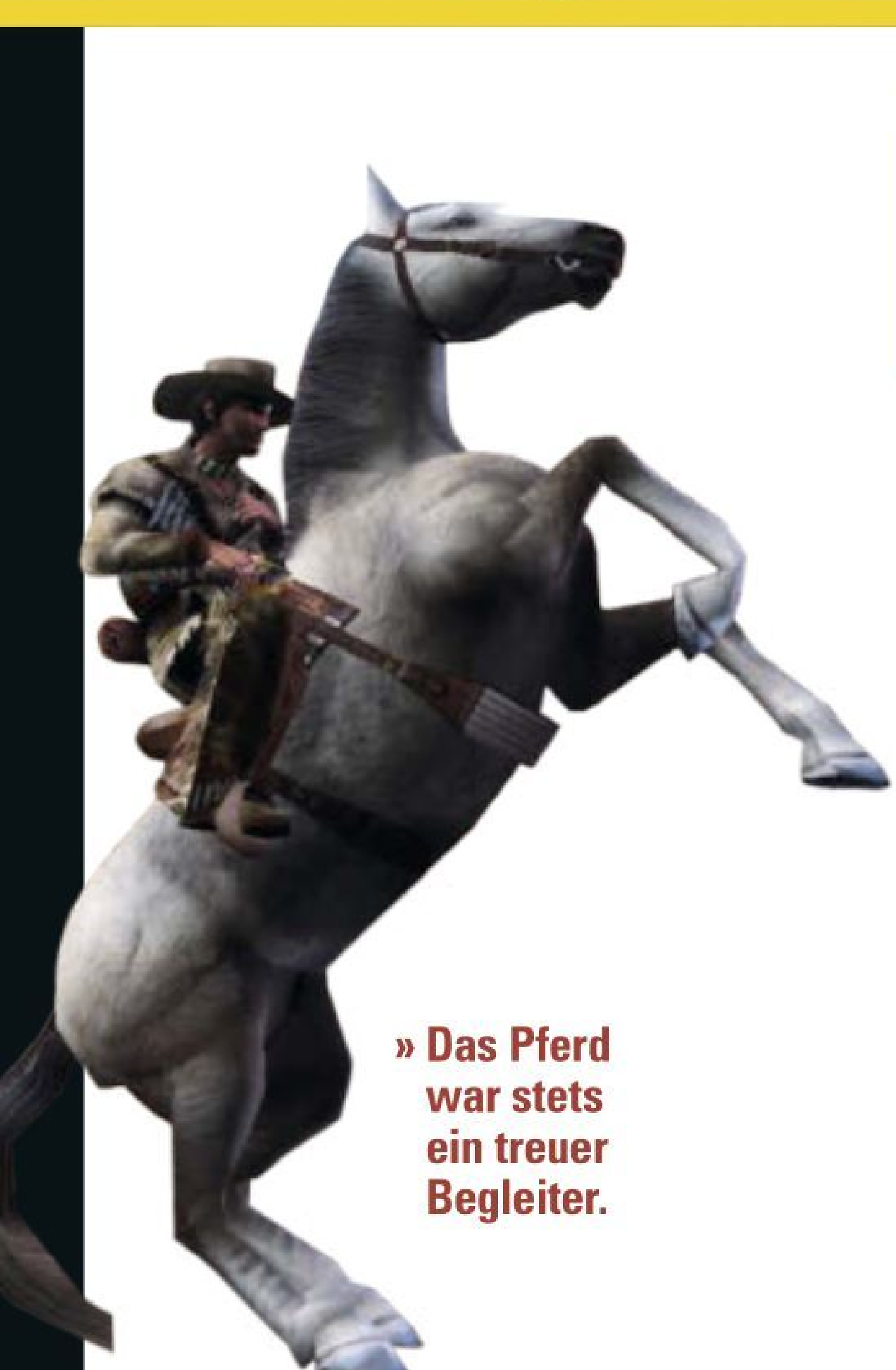


» [PS2] Die Karte bestand aus mehr als 20 Zonen.

In *Gun* geht es um einen gewalt- und bleihaltigen Rachefeldzug. Der Spieler verkörpert Colton White, der die Prärie auf der Suche nach den Verantwortlichen eines Massakers durchstreift, dem auch sein Vater zum Opfer fiel. Auf seinem Weg wird er in die Spannungen zwischen Pionieren und Ureinwohnern verwickelt. Er versucht, zwischen den Fron- ▶



» [Xbox 360] *Gun* erschien als Launchtitel für die neue Konsole.



» Das Pferd war stets ein treuer Begleiter.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

TONY HAWK'S PRO SKATER
SYSTEM: VERSCHIEDENE
JAHR: 1999

GUN (ABGEBILDET)
SYSTEM: VERSCHIEDENE
JAHR: 2005

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
SYSTEM: VERSCHIEDENE
JAHR: 2007

ten zu vermitteln und Frieden zu stiften, um den eigentlichen Bösewicht zu bekämpfen: einen gewissen Magruder, ehemaliger General der konföderierten Armee.

Gewalt wird in *Gun* schonungslos dargestellt. Verwundete Gegner können skalpiert werden, manche Kopfschüsse zeigen in Zeitlupe ihre verheerende Wirkung. Scott nennt explizit geschriebene Romane wie *Blood Meridian* als Inspiration. Doch *Gun* spielt auch mit typischen romantischen Vorstellungen über den Wilden Westen. Große, weite Ebenen werden durchritten, untermalt von Orchesterklängen, die Christopher Lennertz komponierte. *Gun* verdankte den klassischen Westernfilmen der 60er Jahre genauso viel wie den späteren Interpretationen, etwa *The Wild Bunch* oder *Butch Cassidy*.

Auch wenn die drei porträtierten Staaten für weite Ebenen und beeindruckende Aussichtspunkte bekannt sind, sollte die Umgebung kompakt bleiben. Ziel war eine Spielwelt, in der man zwischen einzelnen Nebenmissionen schnell wechseln konnte, die aber gleichzeitig ein Gefühl von großer Freiheit weckte.

„Stellt euch vor, ihr habt 20 Missionen in 20 Gegenden. Dann gebt ihr einem Designer die Aufgabe, diese Einzelteile zu einem großen Ganzen zu verbinden", erklärt uns Scott. „Wir wussten, dass wir rund um Empire City und das Fort verschiedene Missionen haben mussten, aber wie diese Gegenden miteinander zu verbinden waren, war anfangs noch völlig unklar."

Einige dieser Elemente sind klar zu sehen, wenn man die Spielwelt von oben

SEINER ZEIT VORAUS

Viele der damaligen Minispiele sind heute noch vertreten.



BERGBAU

Was wäre der Wilde Westen ohne die großen Träume von Goldschätzen in den Bergen? Die gefundenen Goldklumpen lassen sich in den Städten verkaufen.



JAGD

Die Spielwelt verbirgt nicht nur Schätze in den Bergen, sondern auch legendäre Bestien in den Steppen. Die Jagd ist dabei nicht ungefährlich!



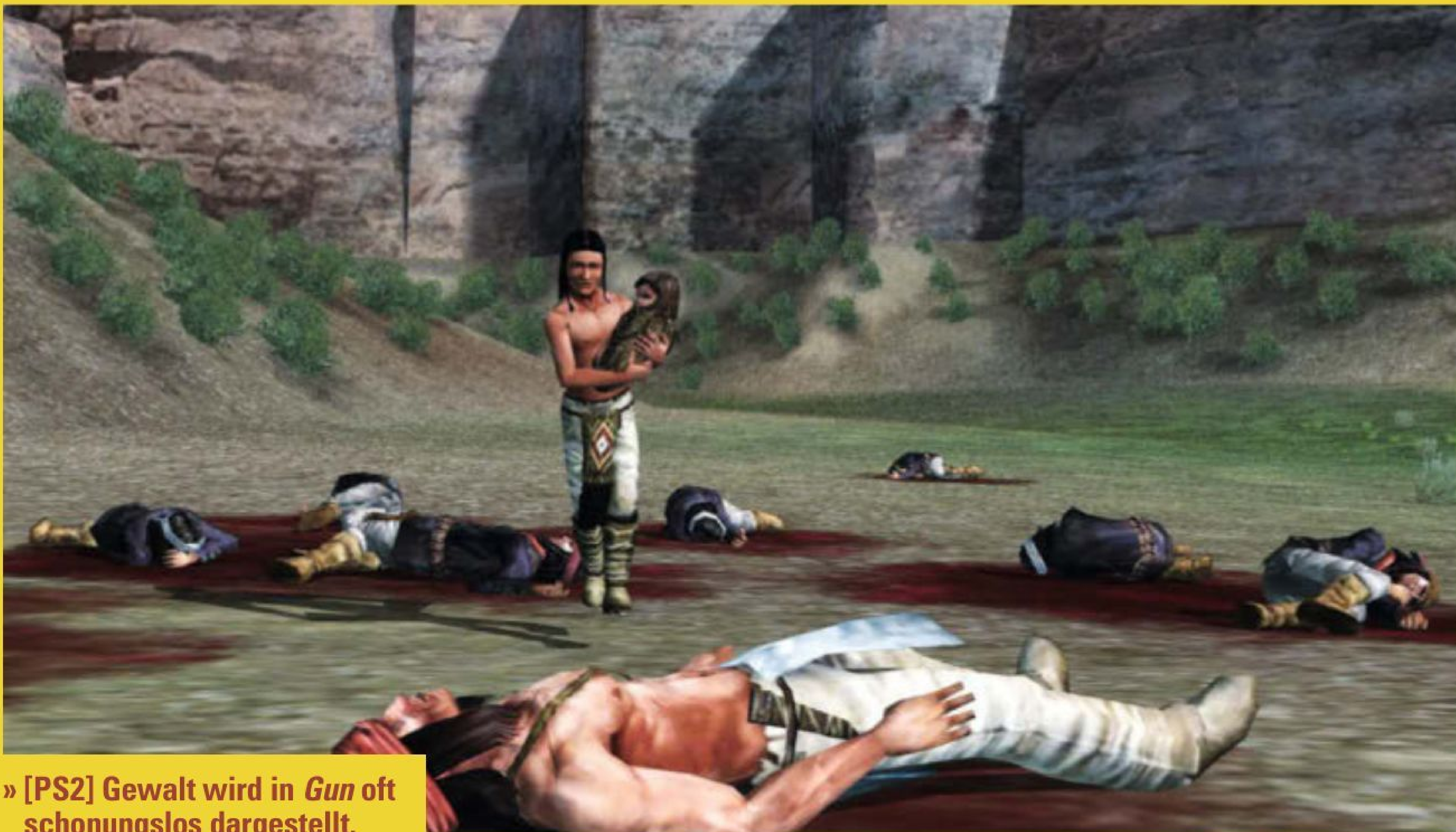
VIEHZUCHT

Jeder gute Cowboy braucht auch Rinder, die er eintreiben kann. Hier heißt es die Kanonen holstern – Geschick zu Pferd ist gefragt.



REITEN

Das Pferd ist eines der Hauptelemente des Spiels. Hoch zu Ross kommt ihr schnell von Stadt zu Stadt oder aus brenzligen Situationen.



» [PS2] Gewalt wird in *Gun* oft schonungslos dargestellt.



» [PS2] Die Zeitlupe hilft beim Zielen ungemein.

betrachtet. In der Mitte der Karte gibt es ein großes, freies Feld, das extra dafür gemacht wurde, eine große Schlacht stattfinden zu lassen. Zwischen zwei Städten führt ein eng geschlungener Canyon entlang, um gewisse Kutschenfahrten besser inszenieren zu können. „Dieses verrückte System stellte unsere Grafiker vor einige Schwierigkeiten", sagt Scott grinsend. „Wir gaben ihnen etwa eine Wüste vor, setzten eine Ranch hinein und sagten ihnen, dass sie den Rest dazuerfinden sollten."

Die Entwicklungszeit von *Gun* betrug nur 18 Monate – zu wenig Zeit, wie man an einigen Stellen im Spiel bemerkt. Eine davon ist das Kapitel, in dem Colton White mit dem korrupten Bürgermeister Hoodoo Brown in Empire City arbeitet. Der ursprüngliche Plan des Teams war, dass der Spieler mehrere Missionen für den Bürgermeister übernimmt und dabei langsam das Ausmaß seiner Korruption erkennt. Wenig überraschend sollte der Spieler dann am Ende selbst hintergangen werden. Im fertigen Spiel trifft man auf den Bürgermeister und wird direkt in der ersten Mission verraten. „Am Ende hatten wir einfach nicht genug Zeit. Man kann es im Endprodukt stellenweise spüren", bedauert Scott.

Zum Großteil handelte es sich aber nur um Probleme, wie sie fast jedes erste Spiel in einer Serie zeigt. *Gun* lief sehr stabil und war eines der ersten Spiele, welches das Schießen in vollem Galopp ermöglichte. So konnten die Entwickler spannende Verfolgungssequenzen in das Spiel einbauen.

Auch die Physik konnte sich sehen lassen. Es war möglich, Dynamitstangen auf Gruppen von Gegnern zu werfen und diese in Zeitlupe in der Luft zur Explosion zu bringen. Hinzu kamen die verschiedenen Fraktionen, die alle ihre Eigenheiten hatten. In Empire City beispielsweise lieferten sich chinesische Gangster heftige Schießereien mit den lokalen Revolverhelden.

Die zu frühe Veröffentlichung war nicht allein Neversoft zuzuschreiben, denn *Gun* sollte zur Weihnachtszeit 2005 und damit zum Erscheinen der Xbox 360 fertig sein. „Auf einmal musste das Spiel auch für die Xbox 360 erscheinen", erinnert sich Scott. „Wir mussten deshalb mit neuen Engine-Standards arbeiten, mit denen wir davor noch nie etwas zu tun hatten."

Gun verkaufte sich knapp zwei Millionen Mal, was etwas weniger war als geplant. Trotzdem bekam Neversoft die Option, einen Nachfolger zu entwickeln. „Wir hatten eine tolle Engine und die besten Voraussetzungen, um direkt weiterzumachen. Es gab damals nur wenige Spiele mit einem großen Open-World-Design, sei es *Assassin's Creed* oder Spiele von Rockstar. Leider besaßen wir damals nicht die Weitsicht, das volle Potenzial auszuschöpfen."

» Es war für uns völlig unmöglich, drei Spiele gleichzeitig zu machen. «

SCOTT PEASE

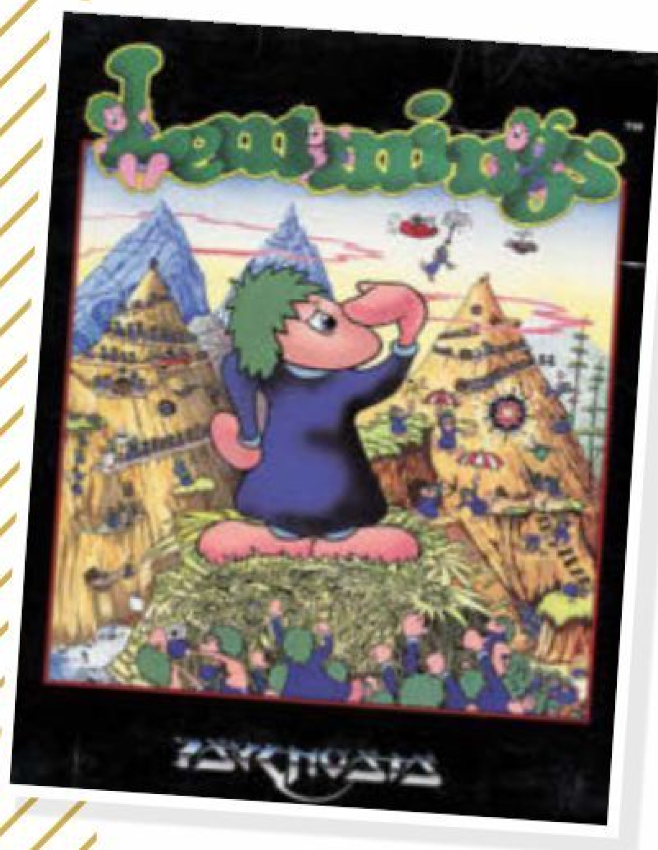
Geplant war, an einer Fortsetzung von *Gun* zu arbeiten und nebenbei die *Tony Hawk's*-Serie wieder aufleben zu lassen. Als Activision 2007 die Rechte an *Guitar Hero kaufte* und diese Neversoft anbot, musste das Studio ein Entscheidung treffen. „Es war für uns völlig unmöglich, drei Spiele gleichzeitig zu machen. Nach längerer Überlegung entschieden wir uns für *Guitar Hero*", erklärt Scott.

Gun 2 wurde verworfen und Neversoft produzierte wieder Kassenschlager für Activision, darunter *Guitar Hero III: Legends Of Rock* im Jahr 2007. Aber Scott denkt immer noch wehmütig an die alte Zeit zurück. „Ein Großteil unserer jungen Talente, die an *Gun* arbeiteten, haben das Studio verlassen, weil sie weiterhin Action-Adventures machen wollten. Vermutlich hätten wir diese Leute bei uns halten sollen, um sie ihre Ideen verfolgen zu lassen."

Vielleicht wäre das die Chance gewesen, *Gun* als das Maß aller Dinge im Western-Genre zu etablieren. So konnte *Red Dead Redemption* diesen Platz fast ohne Gegenwehr für sich beanspruchen – dessen Quasi-Vorgänger *Red Dead Revolver* aus dem Jahr 2004 keinesfalls das bessere Western-Spiel gewesen war. ✱

» Der typische Cowboyhut darf nicht fehlen.

LEMMINGS



Lemmings war eine der großen Erfolgsgeschichten auf dem Commodore Amiga. Warum aber wurde ausgerechnet ein Student mit der ZX-Spectrum-Konvertierung betraut? Retro Gamer hat sich bei Jonathan Dye erkundigt.

FAKTEN

» **VERÖFFENTLICHUNG FÜR AMIGA:** 1991

» **VERÖFFENTLICHUNG FÜR ZX SPECTRUM:** 1991

» **KONVERTIERUNG:** JONATHAN DYE

Einen Titel wie *Lemmings* auf den ZX Spectrum zu portieren wäre für so ziemlich jeden Entwickler ein aufwendiges Unterfangen gewesen. Dass ausgerechnet Jonathan Dye, ein Student mit einem Faible fürs Programmieren, den Job bekam, ist erstaunlich. Aber Initiative wird eben oft belohnt: Jonathan hatte die Idee nämlich selbst an den damaligen Chef von DMA Designs – Dave Jones – herangetragen und ihn von einer Spectrum-Version überzeugt.

DMA Designs hatte 1991 *Lemmings* für Commodore Amiga auf den Markt gebracht. In dem Titel galt es, eine Horde Lemminge – bis zu 100 an der Zahl – durch Levels voller Hindernisse und Gefahren bis zum Ziel zu führen. Die seltsamerweise aufrecht gehenden „Tiere" hatten Hilfe bitter nötig: Sie liefen nur stur geradeaus und machten auch vor Abgründen oder tödlichen Fallen keinen Halt. Um möglichst viele von ihnen wohlbehalten ans Level-Ende zu bringen, standen bestimmte „Befehle" in begrenzter Zahl zur Verfügung. Unter anderem konnte man sie anweisen, zu klettern, zu buddeln oder Treppen zu errichten. Oder, fast am wichtigsten, die nachfolgenden Lemminge umdrehen zu lassen, damit sie eben nicht in einen Abgrund stürzten.

Jonathan erinnert sich: „Ich habe 1990 bei DMA angefangen. Das war auch mein erstes Jahr an der Uni. Als ich Dave auf eine Spectrum-Portierung von *Lemmings* angesprochen habe, reagierte er skeptisch." Und das nicht ohne Grund: Der 8-Bit-Computer bot im Vergleich zum Amiga nur wenig Rechenleistung und Speicher. Hinzu kamen Einschränkungen bei Farben und Sounds. „Dave wollte deshalb, dass ich erst einmal eine Demo entwickle – als Beweis dafür, dass es machbar ist."

Wie ging Jonathan die Spectrum-Version an? Da sich der Computer in der technischer Ausstattung und Auflösung stark vom Amiga unterschied, musste er das Spiel von Grund auf neu entwickeln. „Ich wollte der Ursprungsversion so nah wie möglich kommen. Bei der Entwicklung musste ich aber viele Dinge anders lösen als im Original", erklärt Jonathan. „Ein Beispiel: Auf dem Bildschirm des Spectrum konnte nicht die ganze Spielfläche angezeigt werden. Ich habe deshalb viel Zeit damit verbracht, die Levels zu überarbeiten."

Eine weitere Herausforderung war die Performance auf dem 8-Bit-Computer. Jonathan musste deshalb die Anzahl der Lemminge reduzieren. „Ich habe viel herumprobiert und mir wurde klar: Sobald um die 30 Lemminge auf dem Bildschirm dargestellt werden, geht die Hardware in die Knie. Die Anzahl der Charaktere war damit deutlich geringer als im Original.



» [ZX Spectrum] Die Grafik war recht simpel.

Die Auswirkungen auf den Spielablauf waren in meinen Augen aber nicht so groß, als dass eine Umsetzung des Spiels hinfällig geworden wäre."

Jonathan erinnert sich noch an den Moment, als er Dave Jones seinen Prototyp vorstellte: „Als Dave sah, wie sie sich ihren Weg Richtung Ziel bahnten, war auch er davon überzeugt, dass eine Spectrum-Version umsetzbar wäre. Ich hatte den Eindruck, dass er überrascht war, wie flüssig das Spiel lief." Jonathan hatte eine entscheidende Hürde auf dem Weg zur Spectrum-Fassung von *Lemmings* genommen. Nun musste er beweisen, dass er auch das komplette Spiel hinbekommen konnte.

Auf dem Amiga war *Lemmings* ein grafisch sehr ansprechender Titel gewesen: Die Grafiken waren farbenfroh, die Lemminge nett animiert; es gab eine Sprachausgabe, und jeder Level besaß seine eigene Hintergrundmelodie. Mit Blick auf die eingeschränkte Hardware-Leistung des Spectrum setzte Jonathan Prioritäten: „Die farblichen Gestaltungsmöglichkeiten waren begrenzt, was auch bedeutete, dass die Lemminge nur noch als grobe Silhouetten dargestellt

» [ZX Spectrum] Hoffentlich windet es nicht.





» [ZX Spectrum] Jonathan musste einige Levels umgestalten.



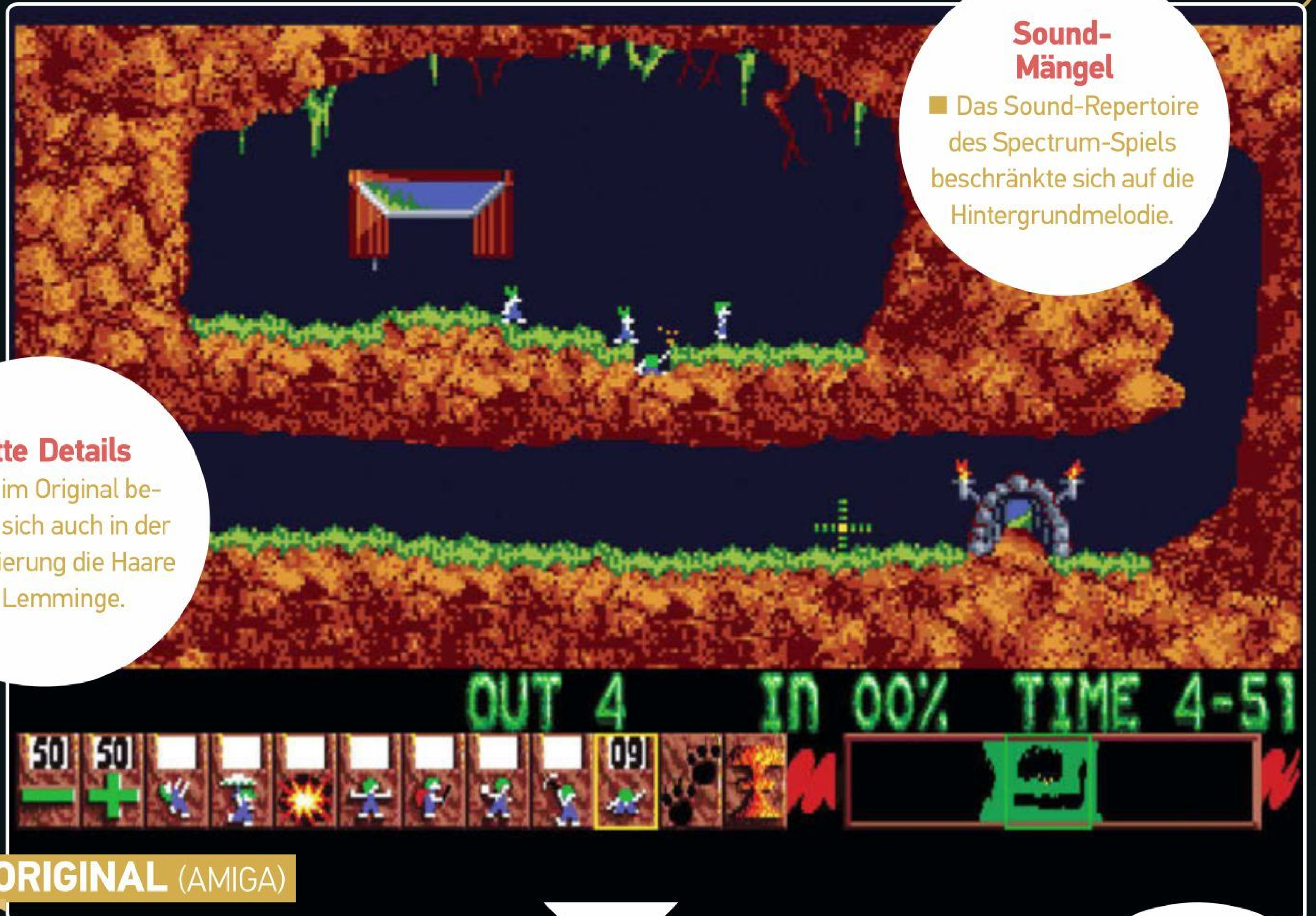
» [ZX Spectrum] Willkommen in der Hölle.

wurden." Doch vor allem der Sound sorgte für Kopfzerbrechen. Eigentlich wollte Jonathan komplett auf Hintergrundmusik verzichten; sie hatte ihn schon im Original genervt. „Die Musik hatte aber bereits Kultstatus erreicht. So sah ich mich gezwungen, doch eine Melodie einzubauen."

Während Spieler in der Amiga-Version die Lemminge mit der Maus steuerten, erfolgten die Eingaben in der Spectrum-Version entweder über die Tastatur oder einen Joystick. Jonathan ist sich bewusst, dass sich die Portierung dementsprechend etwas schwerfälliger spielt. „Man musste sich daran gewöhnen. Danach war es aber nicht allzu schlimm", sagt er tapfer.

Für Jonathan war es eine Herzensangelegenheit, an der Spectrum-Version von *Lemmings* zu arbeiten. Neben dem Studium investierte er viel Zeit in die Konvertierung. „Ich war zufrieden, aber auch erleichtert, als ich mit der Umsetzung fertig war", blickt er zurück. „Manchmal habe ich echt daran gezweifelt, dass ich das Spiel jemals fertigstellen werde. Ich finde aber, dass sich meine *Lemmings*-Version nicht vor anderen Umsetzungen verstecken muss." *

VERSIONS-VERGLEICH



ORIGINAL (AMIGA)

Sound-Mängel
■ Das Sound-Repertoire des Spectrum-Spiels beschränkte sich auf die Hintergrundmelodie.

Nette Details
■ Wie im Original bewegten sich auch in der Konvertierung die Haare der Lemminge.



KONVERTIERUNG (ZX SPECTRUM)

Eintönige Grafik
■ Aufgrund der begrenzten Hardware-Leistung des ZX Spectrum unterschied sich die Grafik deutlich.

Alle Levels
■ Jon übertrug alle Levels des Originals in die Spectrum-Fassung – wenngleich er Anpassungen vornehmen musste.

Keine Sprachausgabe
■ Der Speicherplatz war begrenzt und der Aufwand zu groß: Die Portierung bot keine Sprachausgabe.

50 JAHRE

KONAMI

KONAMI STAND ANFANGS FÜR SPANNNENDE AUTOMATEN IN DER SPIELHALLE UND WURDE SPÄTER EIN GARANT FÜR EPISCHE TITEL AUF DEN HEIMKONSOLEN. EIN RÜCKBLICK AUF DIE 50-JÄHRIGE ERFOLGSGESCHICHTE.

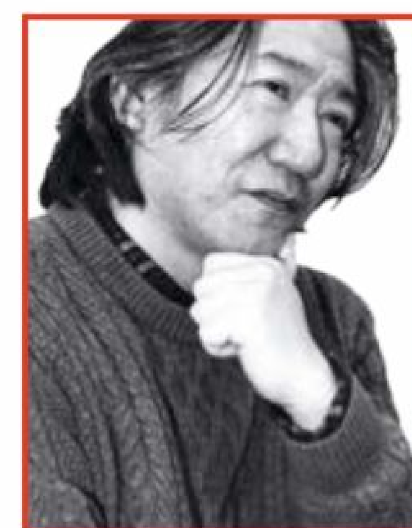
Der Name eines Unternehmens steht im Lauf der Zeit oft für bestimmte Werte und Qualitäten. Im Fall von Konami lässt sich ohne Weiteres argumentieren, dass die Marke ein Synonym für Erfolg und Langlebigkeit ist. Manche kennen Konami als Hersteller großartiger Beat-em-ups oder als Marktführer bei Musikspielen. Viele haben in ihrer Jugend Münzen in einen *Scramble*- oder *Frogger*-Automaten eingeworfen oder sich an *Gradius* und *Contra* die Zähne ausgebissen. Und wohl kein einziger von uns kennt nicht zumindest einen Vertreter der Serien *Castlevania, Metal Gear* oder *Pro Evolution Soccer* persönlich. Und vermutlich mehr als nur einen!



Die Wurzeln von Konami reichen bis ins Jahr 1969 zurück. Damals wurde das Unternehmen vom heutigen Vorsitzenden Kagemasa Kozuki zur Vermietung und Reparatur von Karaoke-Maschinen gegründet. Erst 1973 verlagerte Konami seinen Schwerpunkt auf die allgemeine Herstellung von Unterhaltungselektronik.

Viele der ersten Titel waren einfache Shooter oder Puzzlespiele, aber die Entwickler begannen bereits früh, weitergehende Ideen umzusetzen. 1981 konzentrierte sich Konami verstärkt auf Spieleentwicklung, in immer schnellerer Abfolge erschienen immer mehr Automatenspiele. Einer der ganz großen Hits war *Frogger*. Mit seiner bunten Grafik, der stimmungsvollen Musik und dem fordernden Gameplay erlangte es schnell Kultstatus.

Nobuya Nakazato, ein Veteran von Konami, der an Spielen wie *Rocket Knight Adventures*, *Contra: Hard Corps* und *Vandal Hearts* gearbeitet hat, kann sich nur schwer auf seine Lieblingsspiele festlegen: „Wir hatten so viele Titel, aber aus dem frühen Zeitraum würde ich vermutlich *Amidar* oder *Scramble* nennen. *Scramble* legte den



» Nobuya Nakazato arbeitete an der *Contra*-Serie.

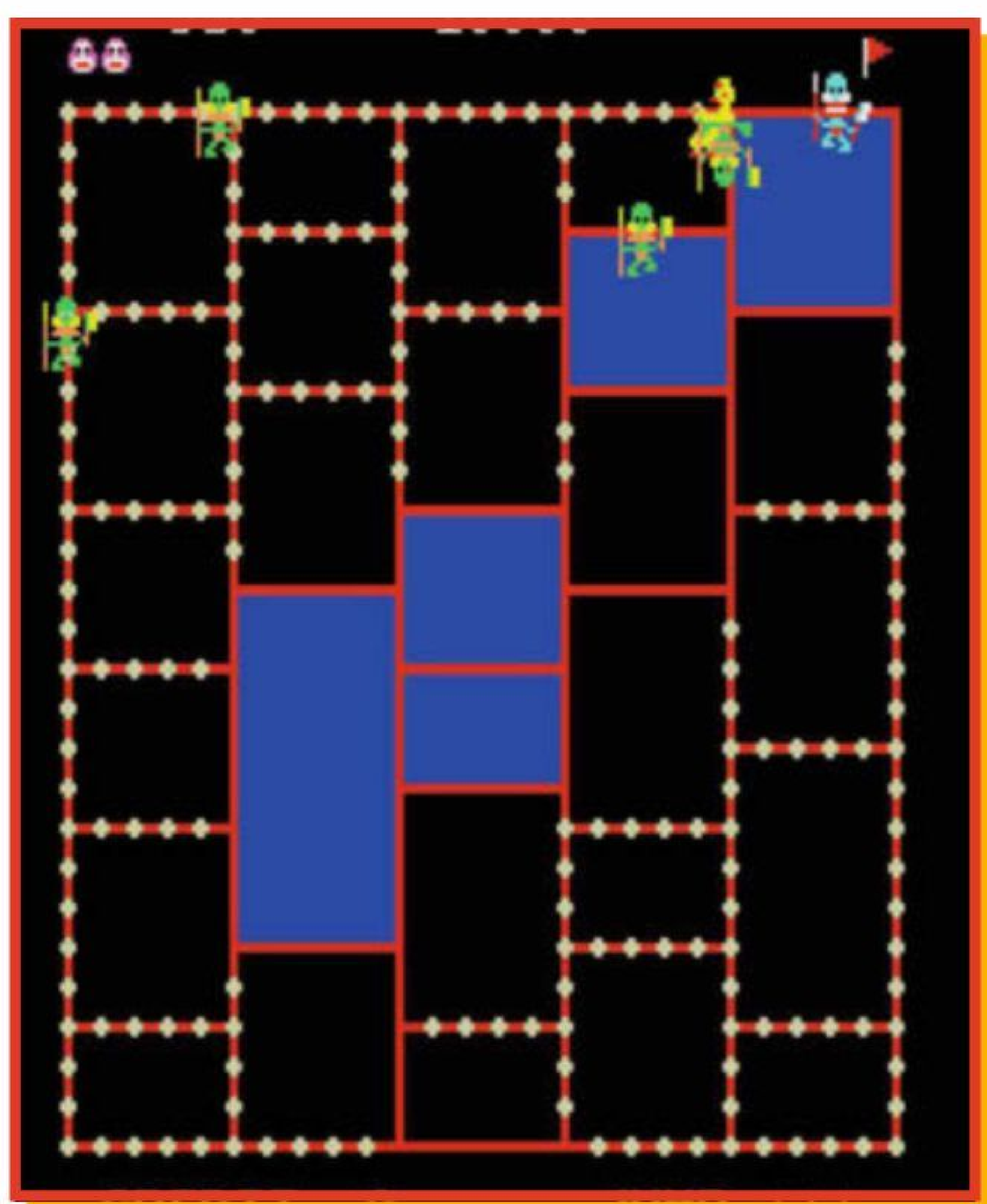


Grundstein für scrollende Shooter und hat mich damals wirklich beeindruckt."

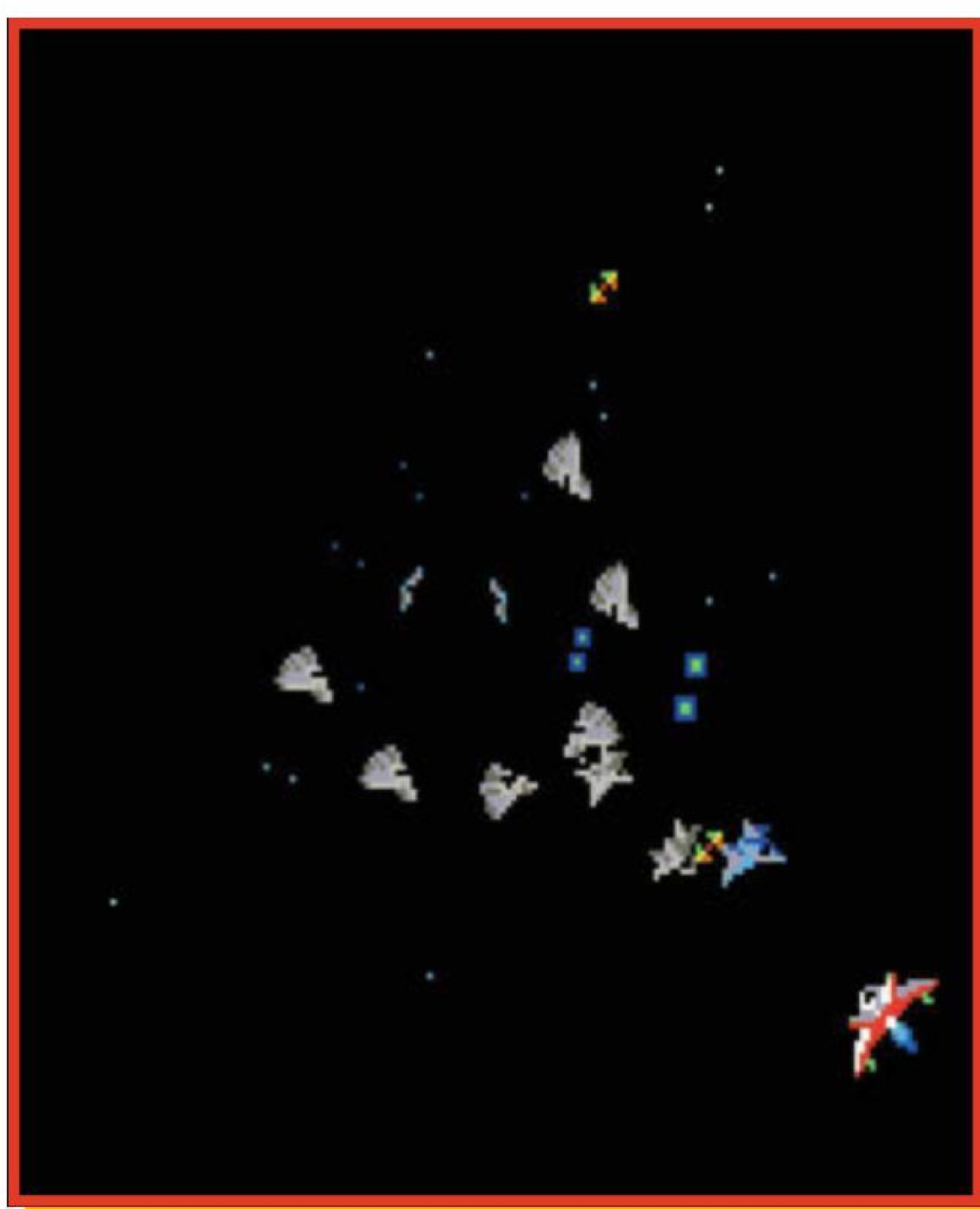
Der Titel führte starre Leveldesigns, verbunden mit einem fortlaufenden Scrollen von rechts nach links ein, was schnell von anderen Spielen des Genres übernommen wurde. Zu diesem Zeitpunkt war Konami bereits eine feste Größe auf dem Spielemarkt und hatte eine Reihe von Hits in verschiedenen Genres veröffentlicht. Dazu zählten viele innovative Spielautomaten wie *Pooyan*, *Guttang-Guttong*, *Track & Field* und *Nemesis*.

Diese Erfolge ermöglichten Konami 1983 den Einstieg in den Markt der Heimsysteme, indem eine Reihe bewährter Arcade-Hits für den MSX-Computer konvertiert wurden (wobei „MSX" genau genommen eine Spezifikation war, kein bestimmter Computer). Mit der Veröffentlichung der ersten Famicom-Spiele im Jahr 1985 stieg Konami auch in den aufstrebenden Konsolenmarkt ein und erhielt als eines der ersten Unternehmen eine Publishing-Lizenz von Nintendo. Damit bediente Konami gleich zwei der größten Zielgruppen: ▶

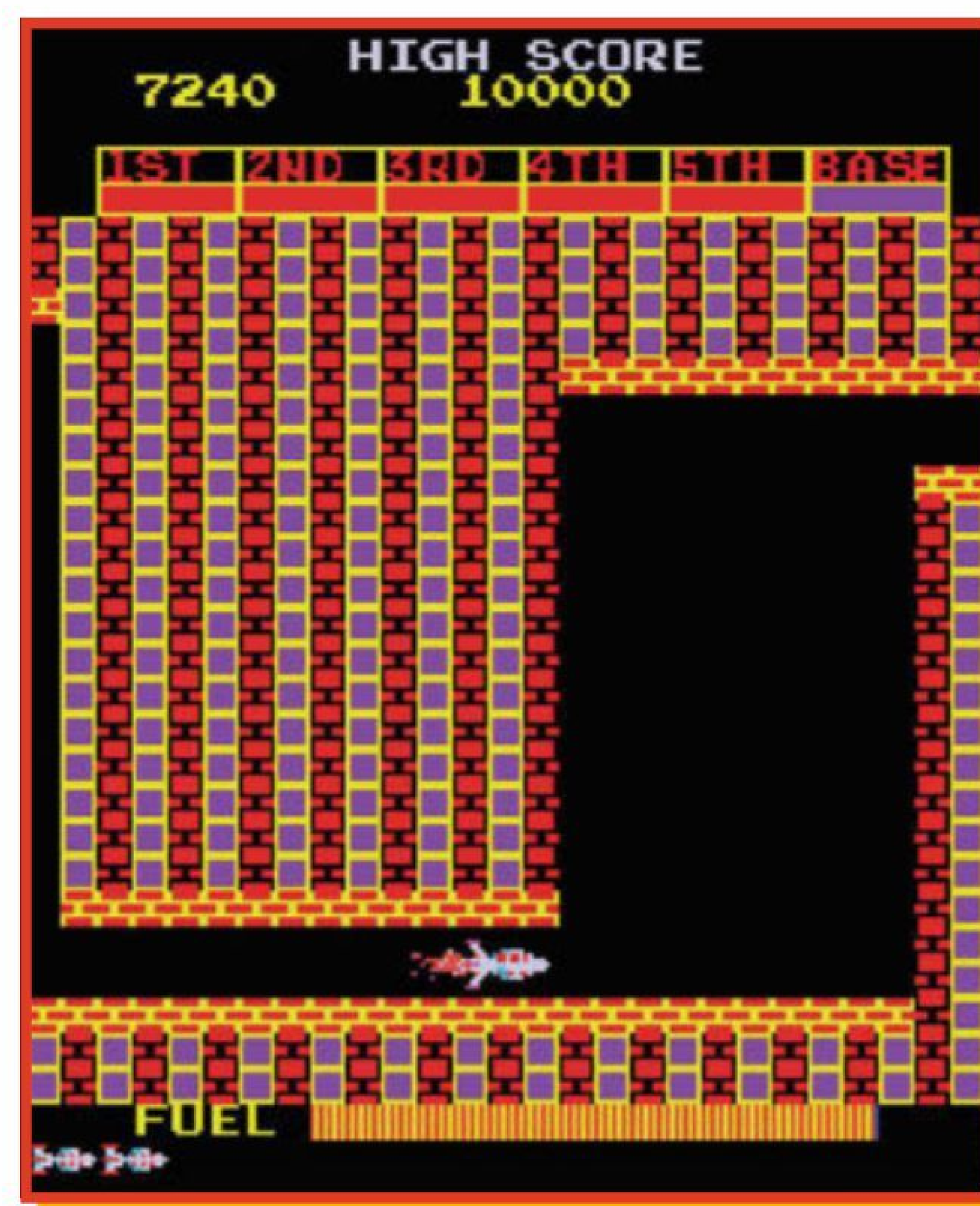




» [Arcade] ***Amidar*** **war einer der ersten Hits von Konami.**



» [Arcade] ***Gyruss*** **war ein rundum gelungener Weltraum-Shooter.**



» [Arcade] ***Scramble*** **brachte viele Neuerungen und wurde von *Super Cobra* abgelöst.**

KONAMI KOMPRIMIERT

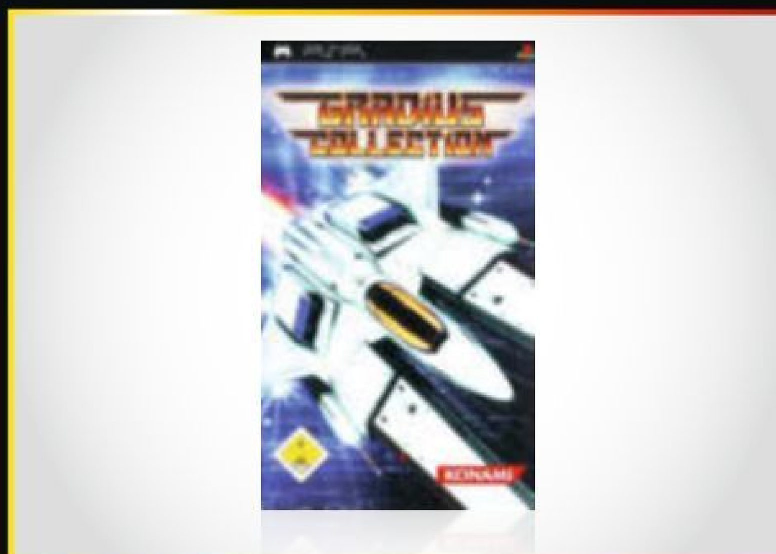
Viele Klassiker wurden in Spielesammlungen zusammengefasst.



KONAMI ANTIQUES MSX COLLECTION ULTRA PACK

SATURN

■ Nachdem die PlayStation drei Sammlungen mit jeweils zehn Spielen bekam, erschien auf dem Saturn diese riesige Sammlung mit 30 Spielen. Neben vielen Arcade-Konvertierungen gibt es MSX-Originale wie *Penguin Adventure*.



GRADIUS COLLECTION

PSP

■ Enthalten sind sowohl die *Gradius*-Teile I bis IV als auch *Gradius Gaiden*, das zuvor nicht für den westlichen Markt erschien. Andere PSP-Sammlungen waren leider nur den Japanern vorenthalten.



KONAMI ARCADE CLASSICS

DS

■ Enthalten sind 15 von Konamis Arcade-Hits aus den Achtzigern, darunter Scramble, Time Pilot, Yie Ar Kung-Fu, Green Beret und Contra. Neben den Spielen waren ebenfalls Story-Details der Entwickler enthalten.



METAL GEAR SOLID: THE LEGACY COLLECTION

PS3

■ Wie der Name schon sagt, dürfen sich die Spieler hier auf die *Metal Gear*-Reihe freuen. Neben den ersten vier Spielen sind auch *VR Missions* und *Peace Walker* enthalten, welche zum Download verfügbar waren.

» Konami hatte bei der Entwicklung ihrer Spiele den globalen Markt im Blick. «

NOBUYA NAKAZATO

MSX-Computer wurden auf dem japanischen Markt immer beliebter, und Nintendo hatte quasi das Monopol auf dem Konsolenmarkt inne.

Da Konami schon früh in den Spielebereich eingestiegen war, konnte das Unternehmen zusammen mit dem Markt wachsen. Während 1980 noch ein Kapital von 40 Millionen Yen (etwa 400.000 D-Mark) zur Verfügung stand, konnte dieser Wert bis 1982 auf 300 Millionen Yen gesteigert werden — das waren damals etwa 3 Millionen D-Mark, was heute wiederum etwa 2,8 Millionen Euro entspräche.

Das Jahr 1984 brachte noch mehr Wachstum, denn Konami eröffnete Niederlassungen in Großbritannien und Deutschland und ging im Oktober an die japanische Börse. Das Kapital des Unternehmens explodierte förmlich auf 2,9 Milliarden Yen (Oktober 1984), 5,2 Milliarden Yen (November 1985) und 8,1 Milliarden Yen (November 1986).

Konami begann, sein Angebot um neue Titel zu erweitern, von denen viele zu langlebigen Serien werden sollten. In den Spielhallen startete *TwinBee* seinen Erfolgslauf, und *Mr. Goemon* ebnete den Weg für die Konsolen-Serie *Mystical Ninja*. *Salamander* war ein Spin-off von *Gradius* und erschien für NES und andere Heimsysteme. Der bekannteste Titel aus dieser Zeit war zweifellos *Castlevania*, das uns mit den Vampirjägern des Belmont-Clans bekannt machte.

Der erste Teil war ein simples Plattform-Actionspiel, aber die Nachfolger zeigten sich Stück für Stück aufwendiger. Es wurden alternative Routen, verschiedene Charaktere und schließlich große, nichtlineare Karten und Rollenspielelemente eingeführt. Auch wenn seit einiger Zeit keine neuen Teile mehr erschienen sind, erfreut sich die Serie bei den Fans immer noch größter Beliebtheit — und hat es inzwischen sogar als Serie auf Netflix geschafft.

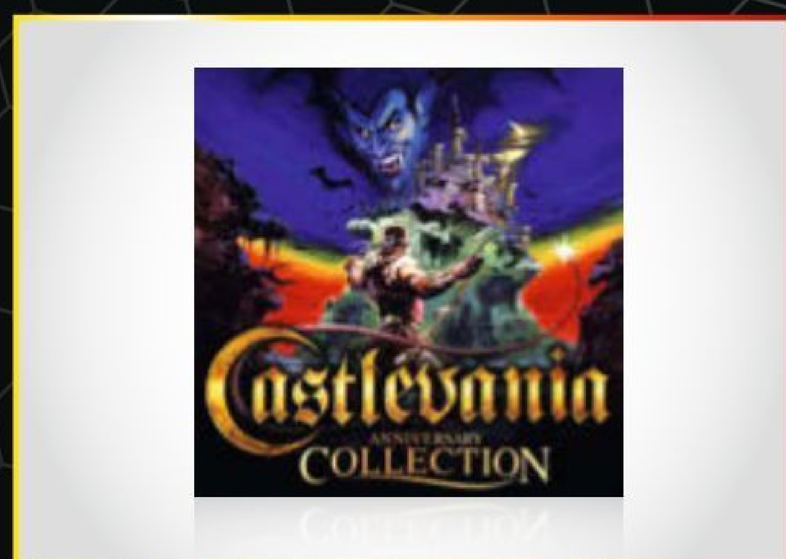
Nakazato trat Anfang der 80er Jahre in das Unternehmen ein, wie er uns erzählt: „Ich war Künstler und fand die grafische Qualität von Konami-Spielen wirklich beeindruckend. Erst später wurde mir bewusst, dass Konami die Entwicklung von grafischen Tools, einschließlich der nötigen Hardware, selbst übernommen hatte. Die Grafiker nutzten Tablets mit Stiften anstatt Maus und Tastatur, was für die damalige Zeit sehr fortschrittlich war.“





» [NES] *Castlevania* entwickelte sich schnell zu einer der populärsten Serien.





CASTLEVANIA ANNIVERSARY COLLECTION

VARIOUS

■ Sowohl die ersten vier Spiele für NES und SNES als auch zwei Game-Boy-Spiele und der Titel für das Mega Drive sind hier zu finden. *Kid Dracula* zeigt sich erstmals außerhalb Japans.



» [MSX] Wer hat sich denn da im Publikum versteckt? Hinweise auf andere Spiele sind häufig zu finden.

Nakazato ist der Meinung, dass die fortschrittliche Technologie des Unternehmens großen Einfluss auf die Entwicklung hatte. „Konami hatte bei vielen ihrer Spiele den globalen Markt im Blick. Da die Spieleindustrie zu dieser Zeit recht neu war, war das Durchschnittsalter der Mitarbeiter sehr niedrig und unsere Chefs und Abteilungsleiter waren viel jünger, als ich es jetzt bin. Das verschaffte der Firma eine enorme Energie."

Diese Energie war im ganzen Unternehmen spürbar, aber auch notwendig. „Heutzutage gibt es viele Unternehmen, die sich auf das Debuggen von Spielen spezialisiert haben. Damals gab es keine solche Firma, wir hatten nicht einmal eine eigene Abteilung dafür", verrät Nakazato. „Es war für die Entwicklungsteams normal, das Spiel auf Fehler zu prüfen, an dem sie selbst gearbeitet hatten. Tatsächlich wurden vor allem neue Mitarbeiter damit beauftragt, im Rahmen ihrer Ausbildung alle Spiele ihrer Abteilung zu testen."

Das bedeutete für Nakazato, dass er neben seinen Aufgaben als Grafiker viel Zeit als Tester verbrachte. „Ich gehörte zum Entwicklungsteam der NES-Version von *Teenage Mutant Ninja Turtles*, aber ich half beim Debuggen vieler Titel wie *Bayou Billy*, *Gradius II* und *Blades Of Steel*. Das war für mich eine sehr wertvolle und lehrreiche Erfahrung."

Mit dem Aufkommen der nächsten Hardware-Generation konnte sich Konami weiter am Markt etablieren. Aus Nakazatos Sicht war der Einstieg in die 16-Bit-Ära nicht nur für Konami ein gewaltiger Sprung ▶

PERIPHERIE-POWER

Konami hat weitaus mehr zu bieten als nur Spiele. Auch im Bereich der Hardware bringt das Unternehmen bereits seit den 80er Jahren immer wieder neue Ideen ein. Eines der ersten und wahrscheinlich das überraschendste Stück Hardware war der Game Master, eine Art Spielkassette, mit deren Hilfe man in verschiedensten Konami-Spielen cheaten konnte.

Die meisten Controller waren Variationen bereits bestehender Controller, wie der drahtlose HyperBeam Controller für das SNES oder der HyperStick für die PlayStation. Allerdings gab es auch außergewöhnliche Projekte. Darunter fällt mit Sicherheit das LaserScope, eine sprachgesteuerte Laserpistole für das NES.

Konami versuchte sich auch an einer Dockingstation für den Game Boy. Der HyperBoy verfügte über eine Bildschirmvergrößerung und einen Joystick.

Für die Konvertierung von *Track & Field* entwickelte das Unternehmen eigens einen Controller, der außer zwei Tasten über keine weiteren Funktionen verfügte.

Konami versuchte natürlich, mit Hilfe der entwickelten Hardware die Heimkonvertierungen beliebter Arcade-Hits zu unterstützen. Die Justifier Lightgun wurde beispielsweise nur für die Konvertierung von *Lethal Enforcers* entwickelt, der daraus entstandene HyperBlaster war die erste Laserpistole, die für die PlayStation verfügbar war.

In jüngster Vergangenheit wurden die meisten der speziellen Controller für Konamis Musikspiele entwickelt. Für die Heimversionen von Spielen wie *Beatmania* und *DDR* erschienen Tanzmatten und Turntables. *GuitarFreaks* wurde mit einer Plastikgitarre ausgeliefert, noch Jahre vor dem Hype um *Guitar Hero*.



» Das LaserScope war eine eigenartige Kreation und sprachgesteuert.



» Der Justifier-Laserrevolver wurde extra für *Lethal Enforcers* entworfen.



» [Arcade] *Contra* war in den Spielhallen extrem beliebt.



» [Arcade] *Gradius* wurde schnell zu Konamis bekanntestem Shooter.



» Jaz Rignall war Editor bei *Mean Machines*.

nach vorn: „Die 16-Bit-Ära war ein entscheidender Durchbruch für die gesamte Spieleindustrie. Konami hat aber entscheidend dazu beigetragen, dass Konsolen nicht als vorübergehende Modeerscheinung bald wieder vergessen wurden, sondern als langlebige Form der Unterhaltung akzeptiert wurden.“

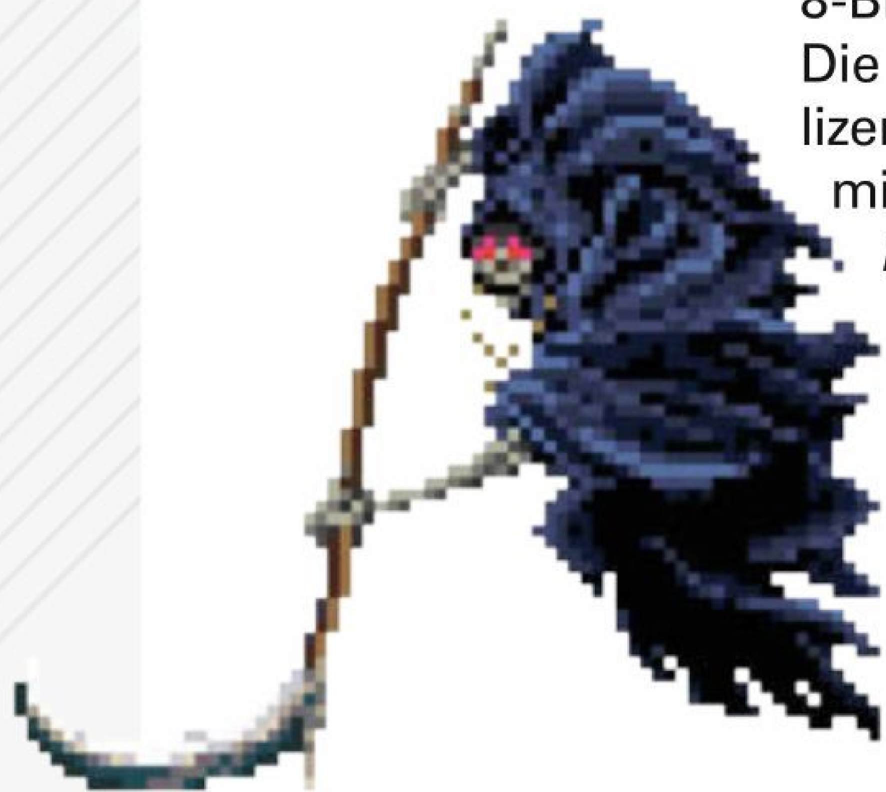
Konami ließ sich etwas Zeit, auf die neue Technologie umzusteigen. Ein überstürzter Umstieg von 8 Bit war auch gar nicht notwendig – obwohl *Gradius III* bereits für die ersten Käufer des Super Famicom bereitlag, war das NES immer noch die etablierte Konsole mit riesiger und vor allem auch internationaler Reichweite.

Zum Vergleich: 1991 veröffentlichte Konami 14 Spiele für Nintendos 8-Bit-Maschine, und nur zwei für das SNES. Die Firma bot neben ihren Originaltiteln auch lizenzierte Spiele an und konnte den Markt mit Titeln wie *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *The Simpsons*, *X-Men* und *Tiny Toon Adventures* noch ausgiebig versorgen.

Diese Vorgehensweise war allerdings nicht ganz freiwillig. Aufgrund der sehr restriktiven Lizenzverträge zwischen Nintendo und Drittanbietern war Konami gezwungen, auf die neue Konsole zu warten, da sie im Vorfeld keinen Prototyp zur Verfügung gestellt bekamen.

Durch mehrere Gerichtsverfahren wurde Nintendo gezwungen, etwas weniger restriktiv mit ihren Lizenznehmern umzugehen. Gleichzeitig befand sich der MSX-Markt in seinem Endstadium. Konami hatte dadurch die Kapazität, in den PC-Markt einzusteigen. Mit Hilfe exzellenter Konvertierungen wie *Snatcher* und einigen Originaltiteln wie *Castlevania: Rondo Of Blood* oder der beliebten Dating-Sim *Tokimeki Memorial* war ein fulminanter Start gesichert.

1992 veröffentlichte Konami seine ersten Mega-Drive-Spiele und lieferte dabei Klassiker wie *Sunset Rides*, *Lethal Enforcers*, *Rocket Knight Adventures* und *Contra: Hard Corps* ab. Inzwischen hatte das Unternehmen bereits eine Art Kultstatus inne, sodass von Konami angekündigte Titel auch von der Presse mehr Aufmerksamkeit bekamen.



» Ich war besessen von *Pro Evolution Soccer*. «

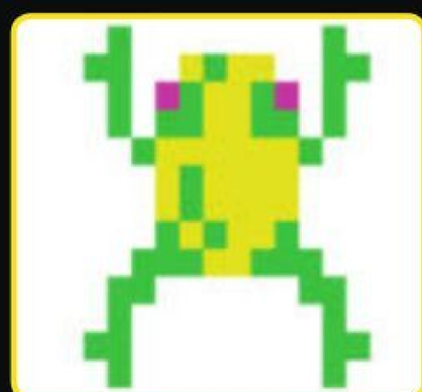
PAUL DAVIES



QUAL DER WAHL

Konami hat über die Jahre viele Spielfiguren erschaffen, die einen enormen Wiedererkennungswert haben.

FROGGER



» **DEBÜT:** 1981
» **SERIE:** FROGGER
» **LIEBT:** ZEBRASTREIFEN
» **HASST:** HUNGRIGE KROKODILE

■ Am bekanntesten ist natürlich die Arcade-Version, dennoch war Frogger bis in die 2000er aktiv.

PENTA



» **DEBÜT:** 1983
» **SERIE:** ANTARCTIC ADVENTURE
» **LIEBT:** PENKO
» **HASST:** SPORT

■ Der Pinguin würde für die Liebe alles tun – den Atlantik überqueren, einen goldenen Apfel suchen …

MOAI HEAD



» **DEBÜT:** 1985
» **SERIE:** GRADIUS
» **LIEBT:** UNBEKANNT
» **HASST:** VIC VIPER

■ Keiner weiß, wo dieser Kopf eigentlich herkommt. Jedenfalls will er Vic Viper vernichten.

GOEMON



» **DEBÜT:** 1986
» **SERIE:** MYSTICAL NINJA
» **LIEBT:** EINE GUTE RAUFEREI
» **HASST:** SCHNÖDEN MAMMON

■ Wie Robin Hood stiehlt er von den Reichen und gibt den Armen.

SIMON BELMONT



» **DEBÜT:** 1986
» **SERIE:** CASTLEVANIA
» **LIEBT:** KNOBLAUCHBUTTER
» **HASST:** TREPPENSTEIGEN

■ Bei einer Vampirplage hilft immer ein Mitglied der peitschenschwingenden Belmont-Familie.

SOLID SNAKE



» **DEBÜT:** 1987
» **SERIE:** METAL GEAR
» **LIEBT:** PAPPKARTONS
» **HASST:** RAUCHVERBOTE

■ Tarnen, täuschen und töten: Das ist das Handwerk von Solid Snake aus *Metal Gear*.

BILL & LANCE



» **DEBÜT:** 1987
» **SERIE:** CONTRA
» **LIEBT:** MICHAEL-BAY-FILME
» **HASST:** GETRENNT ZU SEIN

■ Hier gibt es keine Hauptfigur, nur zwei Typen mit dickem Bizeps.

SPARKSTER



» **DEBÜT:** 1993
» **SERIE:** ROCKET KNIGHT
» **LIEBT:** SPECK
» **HASST:** KEROSINSTEUER

■ Das Opossum mit Jetpack erfreute sich großer Beliebtheit bei den Fans.

SHIORI FUJISAKI



» **DEBÜT:** 1994
» **SERIE:** TOKIMEKI MEMORIAL
» **LIEBT:** DICH, VERMUTLICH
» **HASST:** IGNORIERT ZU WERDEN

■ Shiori ist zwar deine Freundin, aber fordernd. Bei einem Date muss man gut vorbereitet sein.

POWER PRO-KUN



» **DEBÜT:** 1994
» **SERIE:** JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL
» **LIEBT:** CYBORGS
» **HASST:** SCHLECHTE AUTOFAHRER

■ Der aufsteigende Stern am Baseballhimmel hat nicht nur ein Gesicht.

PYRAMID HEAD



» **DEBÜT:** 2001
» **SERIE:** SILENT HILL
» **LIEBT:** SCHAUFENSTERPUPPEN
» **HASST:** DICH

■ Er ist groß, er ist böse, er verfolgt dich auch noch in deinen Träumen.





» [NES] *Blades Of Steel* zeigte, dass Konami jedes Genre beherrschte.



» [Arcade] Konami war auch Lizenznehmer, wie hier bei den *Simpsons*.

JA NICHT ERWISCHEN LASSEN!

Der berühmte Cheat-Code „hoch-hoch-runter-runter-links-rechts-links-rechts-B-A-Start" wurde in Konamis Titeln geboren – was er bewirkt, ändert sich je nach Spiel. Eine kleine Übersicht über die verschiedenen Auswirkungen.



GRADIUS
NES

■ Hier trat der Cheat-Code zum ersten Mal auf. Vic Viper erhält alle Power-ups auf einmal, was das Schiff unbezwingbar macht.



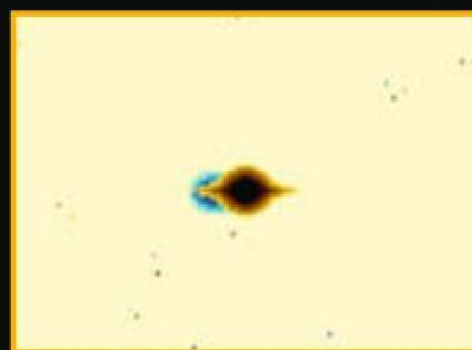
CONTRA
NES

■ Nach Eingabe des Cheats erhält der Spieler 30 Leben, somit wird der Schwierigkeitsgrad deutlich gesenkt.



KID DRACULA
NES

■ Bei Eingabe des Cheats gab es nur eine kleine Reaktion der Spielfigur, sonst geschah nichts.



GRADIUS III
SNES

■ Im Gegensatz zum Vorgänger brachte die Eingabe der Kombination das Flugzeug zur Explosion.



CASTLEVANIA: BLOODLINES
MEGA DRIVE

■ Normalerweise sollten Cheats das Leben vereinfachen, hier wurde der Expertenmodus freigeschaltet.

▶ Darunter war das englischsprachige Magazin *Mean Machines*. Paul Glancey, Redakteur dieser Zeitschrift, kann sich noch gut an diese Epoche erinnern. „Die Redaktion war mit den Automaten von Konami aufgewachsen, sie veröffentlichten damals viele Klassiker. Der Name Konami war für uns gleichbedeutend mit den guten alten Zeiten, in denen wir alle Spiele wie *Gyruss*, *Track & Field*, *Hyper Sports*, *Yie Ar Kung-Fu*, *Green Beret*, *Shaolin's Road*, *Nemesis* und all die anderen großen Coin-ops gespielt hatten, die das Unternehmen in dieser Zeit veröffentlichte", erklärt uns Paul.

„Noch bis in die 90er Jahre stellte Konami ausgezeichnete Spielautomaten her, darunter Titel wie *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *X-Men* und *The Simpsons*", so Paul weiter. „Dieses Prestige half Konami natürlich bei der Vermarktung ihrer Konsolen- und PC-Spiele – ich denke da an Titel wie *Legend Of The Mystical Ninja*, *Super Castlevania IV*, *Tiny Toon Adventures* und *Parodius*. Alle waren ausgezeichnet und haben den Hype um Konami weiter verstärkt."



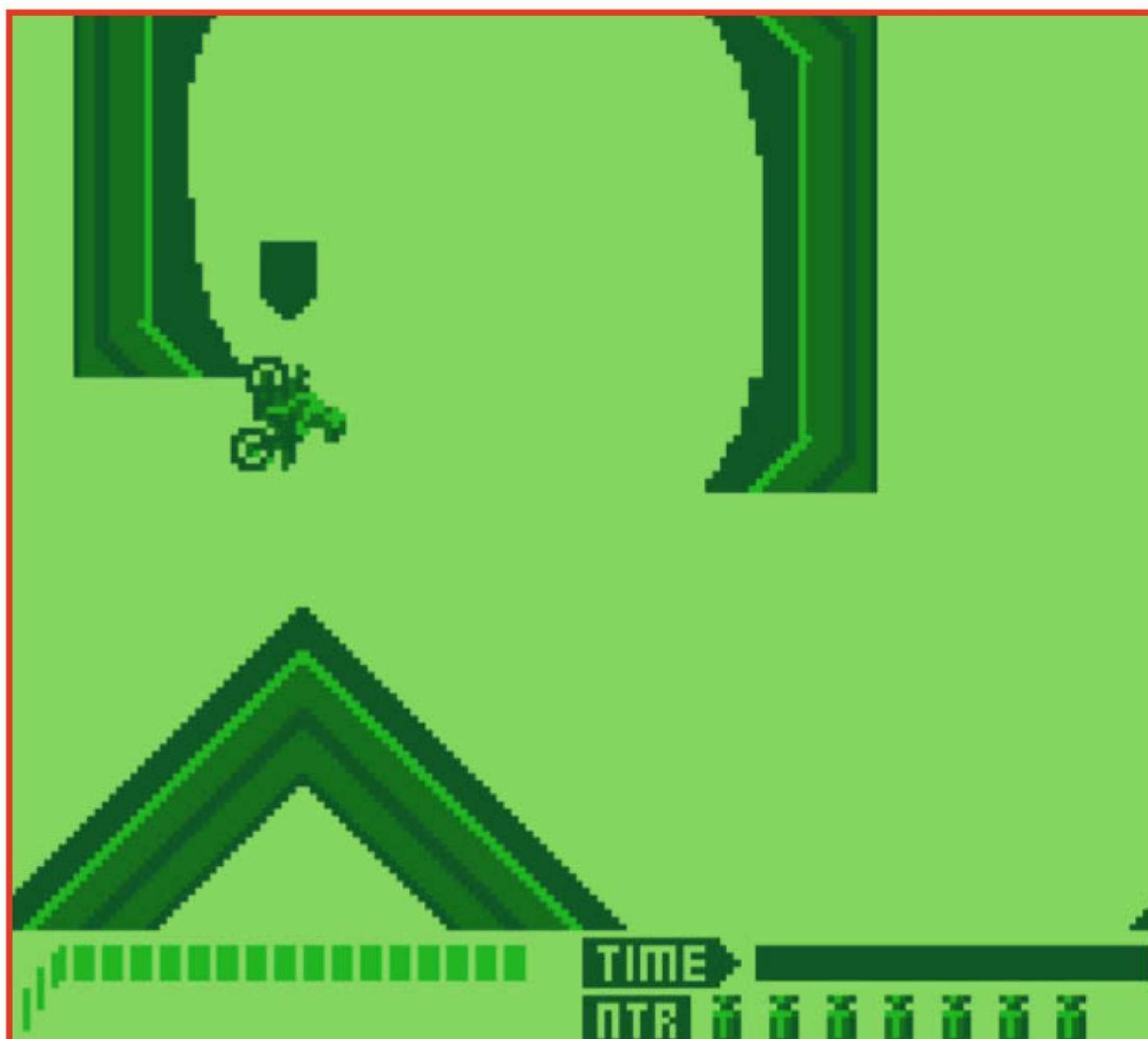
» [SNES] Spiele wie *Axelay* waren grafisch herausragend.

„Konamis 16-Bit-Spiele fühlten sich damals wie Blockbuster an", schwärmt Paul. „Wir mussten uns in den Testberichten immer zügeln, um nicht parteiisch zu wirken. *Contra III* und *Super Castlevania IV* waren epische Erlebnisse, schön anzusehen, mit unglaublichen Soundtracks, voller neuer Ideen, perfekt in der Ausführung. Auch familienfreundlichere Spiele wie *Tiny Toons*, *Parodius* oder *TwinBee* waren großartig. Was auch immer Konamis Erfolgsgeheimnis war, andere Firmen haben es nicht geschafft, es nachzuahmen."

Was hält Nakazato von der hohen Wertschätzung, die die Spiele von Konami in dieser Zeit genossen haben? „Ein solches Lob freut mich natürlich sehr, und ich hoffe, dass wir in den nächsten 20 oder 30 Jahren weiterhin so von den Fans gesehen werden", antwortet er lächelnd.

Bei allen Erfolgen, den Konami auf den Konsolen feierte, war sie immer noch eine Spielhallen-Firma. Dort sollte die nächste große Hit-Serie beginnen. *Beatmania* begeisterte die Japaner in den Arcaden. Die Spieler bekamen die Möglichkeit, in die Rolle eines DJ zu schlüpfen, das Unternehmen sicherte sich so die Spitze im Genre der Musikspiele. Natürlich durften Nachfolger nicht fehlen, dazu kamen neue Titel wie *Guitar Freaks* und *DrumMania*.

„Es war befriedigend, wie glücklich diese Art von Spielen die Menschen machen konnte", grinst Paul. „Ich selbst habe mich immer wie ein Trottel angestellt, wenn ich auf den Automaten herumgehüpft bin. Es gab aber einige Leute, die immer im Takt waren, und diese Spieler hatten schnell eine Traube von Zuschauern um sich."



» [Game Boy] Mit *Motocross Maniacs* konnte Konami auch auf dem Game Boy durch Qualität bestechen.





» [Mega Drive] Konami war auf allen 16-Bit-Systemen vertreten.

Die beliebtesten Spiele dieser Art sollten letztendlich *Dance Dance Revolution* und *Beatmania IIDX* werden. „Mein Lieblingsspiel war *Pop'n Music*, weil ich die Band *Puffy Ami Yumi* damals so mochte", erinnert sich Paul. „In den 90er Jahren konnte man sich solche Späße gönnen und total ausflippen. Konami hat mit dieser Serie die Welt zu einem lustigeren Ort gemacht."

Bei Konami hat man intern die Bemani-Abteilung gegründet, die auch heute noch für Arcade-Titel verantwortlich sind. So gibt es stetig neue Versionen von *Pop'n Music*, *Jubeat*, *Sound Voltex* und *Nostalgia*.

Außerdem war Konami weiterhin ein zuverlässiger Spielelieferant für Saturn und N64. Die vermutlich besten Spiele dieser Ära erschienen aber in den späten 90er Jahren auf der PlayStation. Neben bekannten Serien wie *Castlevania: Symphony Of The Night*, *International Track & Field* und *Gradius Gaiden* erschienen auch neue Originale wie *Suikoden* und *Vandal Hearts*.

Neben diesen Spielen stellte das Unternehmen auch schon die Weichen für die nächste Hardware-Generation. Aus *International Superstar Soccer* wurde später *ISS Pro Evolution*, das sich schließlich zu *Pro Evolution Soccer* entwickelte, einer Serie, die auch heute noch beliebt ist.





» Paul Davies war Editor von *Mean Machines*.

» Konamis 16-Bit-Spiele fühlten sich damals wie Blockbuster an. «

PAUL DAVIES

Konamis zweifellos größter Erfolg war ein Titel, der bereits auf dem MSX in Erscheinung getreten war: *Metal Gear*. Die neue Version erschien in 3D und erweiterte das Stealth-Gameplay seines Vorgängers deutlich. Abgerundet wurde die aufwendige Produktion von geskripteten, komplett per Sprachausgabe vertonten Zwischensequenzen.

„Das Spiel schlug damals alles bisher Bekannte", schwärmt Paul. „Die Grafik, das Tempo, die Story, die Finesse und Detailverliebtheit, all das waren Punkte, die wir vorher noch nie so bei einem Videospiel erlebt haben. Das Spiel schob die Verkaufszahlen der PlayStation an und legte die Messlatte für alle nachfolgenden Videospiele höher. Andere Entwickler mussten sich vieles einfallen lassen, um mithalten zu können, und die Spieler profitierten davon." Der Erfolg verhalf Hideo Kojima, dem Macher von *Metal Gear Solid,* zu seinem Star-Status, den er auch heute noch innehat.

Metal Gear Solid lag die Demo eines neuen Spiels bei: *Silent Hill*. Dieses sollte sich als nächster Hit auf der PlayStation herausstellen. Statt der bisherigen Erfolgsformel eines Helden, der Monster jagt, verwendete Silent Hill ein psychologisches Horrorthema, das den Spieler zum Gejagten werden ließ.

Harry Mason, die Hauptfigur, war ein normaler Zivilist ohne besondere kämpferische Fähigkeiten. Der Schauplatz Silent Hill war eine typisch amerikanische Kleinstadt, sodass sich die Spieler leicht mit der Spielwelt identifizieren konnten. Nicht nur die Kritiker waren von dem neuen Spiel begeistert, sodass sich der Titel innerhalb kürzester Zeit zwei Millionen Mal verkaufte.

So generierte Konami einen Hype um die Titel für die nächste Konsolengeneration. Gleichzeitig entwickelte das Unternehmen eine frühe Art von Crowdfunding: Fans in Japan konnten Anteile des „The Game Fund" kaufen, der Umsatz sollte in die Entwicklung von ▶





» [Arcade] *Dragoon Might* war zwar recht unbekannt, dafür sehr unterhaltsam.





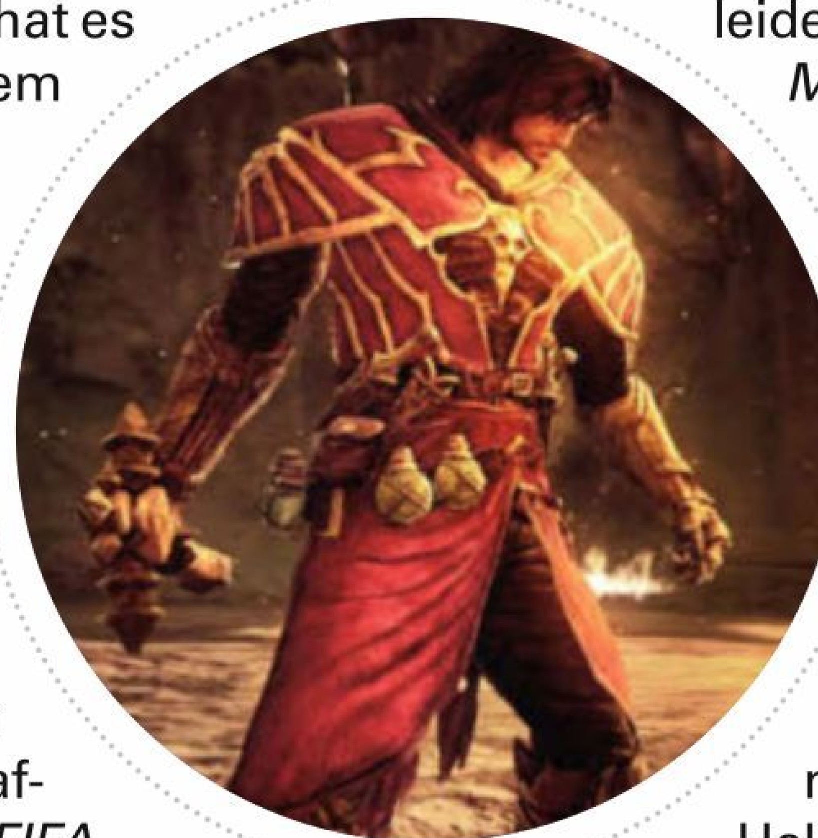
» [N64] *Goemon* hat auch heute noch zahlreiche Fans.



Tokimeki Memorial 3 und *Tokimeki Memorial: Girl's Side* investiert werden. Im Gegensatz zu den heutigen Kickstarter-Projekten funktionierten diese Anteile wie echte Investments – die Käufer bekamen einen Teil der tatsächlichen Erlöse ausgezahlt.

Außerhalb Japans mussten die Spieler auf Neuankündigungen oder Fortsetzungen bekannter Konami-Marken warten. Groß war deshalb die Begeisterung, als endlich ein neuer Trailer für *Metal Gear Solid 2* erschien. „Der Trailer ließ die Spieler sprachlos vor den Bildschirmen zurück", erinnert sich Paul. „Die Erwartungen an den Nachfolger waren enorm, und Konami hat es dann wirklich geschafft, dem Hype gerecht zu werden."

Aber auch andere große Konami-Titel entwickelten sich prächtig. *Silent Hill* führte neue Spielprinzipien und Charaktere ein, beispielsweise den berühmten „Pyramid Head". *Pro Evolution Soccer* wurde zum bis heute einzigen ernsthaften Konkurrenten von EAs *FIFA*. „Ich war besessen von *Pro Evolution Soccer*", gesteht Paul. „Die besten Teile waren *PES4* und *PES5*. Wenn es damals nicht so große Probleme mit den Lizenzen gegeben hätte, wären sie fast perfekt gewesen."



Neben den großen Titeln mischte Konami auch Anfang der 2000er Jahre in den Spielhallen mit. Dabei glänzten sie mit vielen technischen Neuerungen, wie der Lightgun in *Police 911*, die einen Höhensensor verbaut hatte, sodass man physisch in die Hocke gehen konnte, um im Spiel hinter einer Mauer Deckung zu suchen. Für *Warzaid* experimentierte Konami mit einem Bildschirm im Ultra-Wide-Format.

Die Innovationen erstreckten sich aber auch auf die bekannten Konsolen. Auf der PlayStation 2 bestach *Zone Of The Enders* vor allem grafisch, war aber leider etwas zu kurz. *Shadow Of Memories* bot ein ungewöhnliches Zeitreiseabenteuer, und *Ring Of Red* kombinierte rundenbasierte Strategie mit Echtzeit-Kampfelementen. Für den Game Boy Advanced erschien *Boktai: The Sun Is In Your Hand*. Der Name war Programm: Die Spielkassetten hatte einen integrierten Sonnensensor, der die Waffe des Helden Django im Spiel auflud.

In der zweiten Hälfte des Jahrzehnts arbeitete Konami mit westlichen Entwicklern zusammen, um zusammen

» Die Grundlagen unserer Arbeit haben sich nicht geändert. «

NOBUYA NAKAZATO

mit WayForward Technologies *Contra 4* zu veröffentlichen. Sumo Digital brachte *New International Track & Field* auf den Markt.

In Japan feierte das Unternehmen einen riesigen Erfolg mit *LovePlus*, einem Dating-Simulator für den Nintendo DS. Das auf den asiatischen Markt beschränkte Spiel sorgte weltweit für Schlagzeilen, als ein Bewohner Tokyos seine Lieblingsfigur heiratete – die Heirat war zwar rechtlich nicht bindend, es war aber ein Priester anwesend.

Währenddessen erschienen auf der PSP die *Gradius Collection*, *Castlevania: The Dracula X Chronicles* und *Silent Hill: Origins*. Konami versuchte, dem westlichen Markt noch weitere Titel schmackhaft zu machen, indem *Jikkyou Power Pro Baseball* zu *MLB Power Pro* konvertiert wurde. Auch *LovePlus* erhielt einen Klon namens *Brooktown High*, aber beide Titel waren bei Weitem nicht so erfolgreich wie die Originale.



» [PS2] Mit seinen vielen Details und bizarren Storywendungen begeisterte *Metal Gear Solid* weltweit.

Mit dem Eintritt in das HD-Zeitalter konzentrierte sich Konami noch intensiver auf bekannte Hits wie *Metal Gear, Silent Hill,* *Castlevania, Pro Evolution Soccer* und die beliebten Musikspiele. Das führte natürlich allgemein zu weniger Veröffentlichungen, bescherte den Fans aber tolle Werke. *Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots* ließ die PS4-Verkaufszahlen noch einmal gehörig nach oben schnellen, und *Castlevania: Lords Of Shadow* belebte die Serie neu.

Gleichzeitig erwarb Konami auch eine größere Menge an Lizenzen, als es 2011 Hudson Soft aufkaufte. Darunter befanden sich Titel wie *Star Soldier*, *Bomberman*, *Bonk* und der größte Teil der Spiele für die PC Engine.

Trotz der großen Veränderungen des Unternehmens blieb die Arbeitsphilosophie bei Konami über die Jahrzehnte hinweg gleich, meint Nakazato: „Die Grundlagen unserer Arbeit haben sich nicht geändert. Heutzutage haben wir natürlich viel mehr Möglichkeiten, deshalb arbeiten auch mehr Leute an den Projekten als früher. So haben wir mehr Zeit, uns der kreativen Seite der Dinge zu widmen. Natürlich darf dabei das Zeitmanagement nicht außer Acht gelassen werden."

Nach *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* verließ Hideo Kojima im Streit das Unternehmen, was zur Folge hatte, dass das neue *Silent Hill* gecancelt wurde. Seitdem ist es auf dem Konsolen- und PC-Markt recht ruhig um Konami geworden, denn abgesehen von *Pro Evolution Soccer* liegt der Fokus klar auf dem Bereich Mobile Gaming.

Viele Fans wünschen sich wieder mehr von Konamis Kreativität und Einzigartigkeit zurück auf die Wohnzimmerkonsolen. Serien wie *Castlevania*, *Contra*, *Silent Hill* und *Metal Gear* sind immer noch Beispiele für außergewöhnliches Spielvergnügen. Doch egal ob dieser Wunsch in Erfüllung geht oder nicht: Mit den ersten 50 Jahren ihrer Firmengeschichte hat sich Konami in den Annalen der Spielegeschichte verewigt. *

VIELFÄLTIGE INTERESSEN

Konami ist nicht nur ein gewichtiger Name in der Spieleindustrie, sondern hat auch weitere Geschäftsinteressen.

Obwohl Konami nicht mehr so viele Konsolenspiele veröffentlicht wie früher, ist das Unternehmen weiterhin gut aufgestellt. Die zusätzlichen Geschäftssparten sind aber meistens mit der Spieleindustrie verbunden. Konami Digital Entertainment kümmert sich beispielsweise um die *Yu-Gi-Oh!*-Sammelkarten.

Konami Gaming ist die Sparte des Unternehmens, die sich mit Glücksspiel-Automaten beschäftigt, bis hin zu ausgeklügelten Systemen wie dem mechanischen Pferderennspiel *Fortune Cup*. Einige davon basieren auf Videospielen: *Castlevania: Valiant Guardian*, *Frogger: Great City Wilds* und *Neo Contra: Warrior Reloaded*. Das Unternehmen vertreibt auch ein System namens Synkros, das ein nützliches Tool im Bereich des Casino-Managements darstellt.

Abweichend von Konamis anderen Interessen sind die Sport- und Fitnessclubs zu nennen. Diese wurden von der People Corporation betrieben, die in den 70er Jahren als kleines Fitnessstudio begannen und in den 90er Jahren schnell expandierten. Konami erwarb das Unternehmen im Jahr 2001 und betreibt inzwischen Dutzende Anlagen in ganz Japan. Das Unternehmen sponsert sogar das Gymnastik- und Schwimmteam von Konami Sports, zu dem Olympiasieger wie Kohei Uchimura, Goldmedaillensieger der Kunstturner der Herren in London 2012 und Rio 2016, gehören.

» *Yu-Gi-Oh!* ist für Konami eine wichtige Lizenz




EXPERTENWISSEN
CONTRA III
THE ALIEN WARS
DIE CONTRA-REIHE WAR SCHON IMMER FÜR GEPFLEGTE PIXEL-GEMETZEL GUT, ABER MIT DER 16-BIT-POWER DES SNES BOTEN SICH KONAMI BISLANG UNGEAHNTE MÖGLICHKEITEN. WIR BLICKEN ZURÜCK AUF EINES DER BESTEN RUN-AND-GUNS DER SPIELGESCHICHTE.



» [SNES] Im letzten Level geht es den Aliens in ihrer Heimat an den Kragen.

Aus alter Hardware lässt sich, vor allem gegen Ende einer Generation, erstaunliche Leistung abrufen. Mit cleverer Programmierung und dem vollständigen Ausnutzen der Hardware sind so kleine Wunder möglich. Irgendwann gelangt man allerdings an den Punkt, an dem nur neue Technik größere Innovationen ermöglichen kann, sei es mit ausgeklügelten Grafikchips oder einfach purer Rechenpower.

Einer dieser Zeitpunkte war 1992, als *Contra III: The Alien Wars* auf dem SNES erschien. Das Spiel beeindruckte mit intensiver Action, die auf der älteren Generation einfach nicht darstellbar gewesen wäre. Nach dem grandiosen Arcade-Debüt wurde *Contra* für sämtliche Systeme konvertiert, Nintendos 8-Bit-System allerdings war der schnellen Action nicht ganz gewachsen. Konamis Programmierer hatten viel zu tun, um das Flackern der Sprites sowohl in *Contra* als auch in *Super C* zu minimieren, und *Contra Force* litt stark unter den Geschwindigkeitseinbußen.

Mit der größeren Leistung des SNES konnten diese Probleme behoben werden, wovon vor allem *Contra III* stark profitierte. Selbst bei größeren Gegnerzahlen oder Feuergefechten blieb die Spielgeschwindigkeit konstant, die vielen Sprites konnten ohne Probleme dargestellt werden. Natürlich hat die bessere Hardware dabei geholfen, allerdings sind auch ▶

FEUER FREI

Die Horden der Aliens wollen fachgerecht bekämpft werden.





SPREAD GUN

■ Der Klassiker ist zurück. Warum sollte man sich auf eine Feuerlinie beschränken, wenn man das Ganze auch splitten kann?



HOMING GUN

■ Die zielsuchenden Geschosse erleichtern gerade Einsteigern das Spiel enorm.





BARRIER

■ Dieser Schild ist äußerst hilfreich, um sich vor größeren Gegnermengen zu schützen. Beginnt er rot zu leuchten, endet seine Wirkung bald, also Vorsicht!

CRUSH GUN

■ Diese mächtige Kanone hinterlässt Minen, die extra Schaden verursachen. Dafür ist die Reichweite recht gering.



LASER GUN

■ Der Laser darf in keinem ordentlichen Shooter fehlen. Die Waffe ist sehr wirkungsvoll und die beste Option für Bosskämpfe.



FLAMETHROWER

■ Auch der Flammenwerfer hat nur eine geringe Reichweite, dafür macht er ganzen Horden ordentlich Feuer unterm Hintern.





BOMB

■ Bomben vernichten jeden Gegner auf dem Bildschirm. Man startet mit nur einer Bombe, kann aber noch weitere aufsammeln.





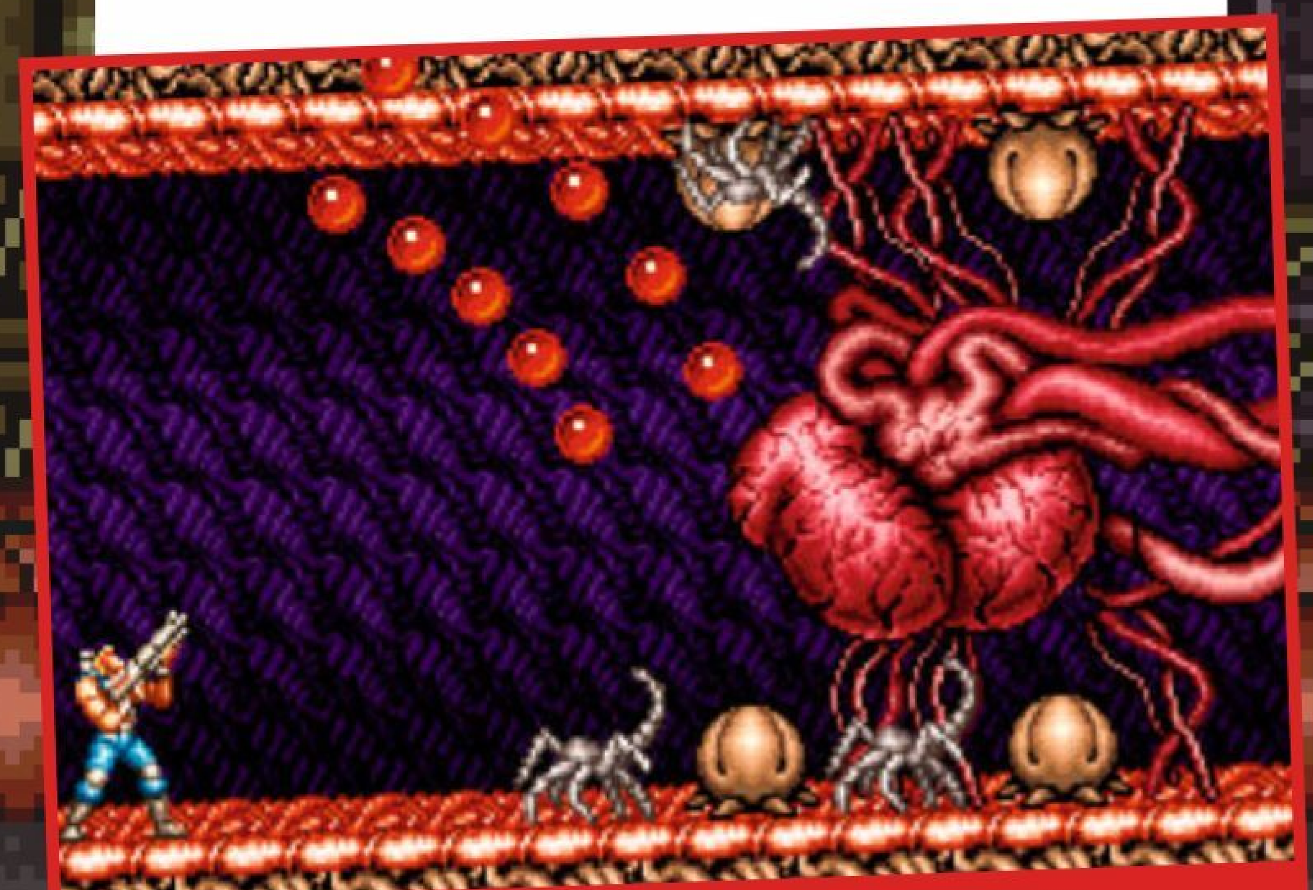
die Programmierkünste von Mitsuru Yaida und Hideyuki Suginami nicht von der Hand zu weisen. Ihre effiziente Nutzung der CPU ermöglichte erst die grafischen Spielereien, die *Contra III* wie einen Arcade-Titel aussehen ließen.

Die Entwickler schafften es, jedes der herausragenden Merkmale des Spiels beizubehalten. Die komplette Auswahl an Waffen war verfügbar, angefangen vom Laser über die schweren Geschütze bis hin zur zielsuchenden Kanone. Zusätzlich erhielt das Spiel einen Koop-Modus und ein neuartiges Leveldesign.

Der erste Level ist vertrautes *Contra*-Territorium, er scrollt seitlich durch eine zerstörte Stadt mit Sprengfallen, Panzerfahrt inklusive. Aber schon im zweiten Level kann man die Neuerungen deutlich sehen. In einem nichtlinearen Labyrinth muss der Spieler zuerst bestimmte Ziele zerstören, bevor der Weg zum Bosskampf frei wird. Im Koop-Modus können beide Spieler das Labyrinth gleichzeitig an verschiedenen Stellen erkunden, denn das Spiel verfügt über einen Split-Screen-Modus.

Auch die nachfolgenden Levels zeigen immer wieder Neues. Im dritten Level bekämpft man mehrere Minibosse, während man sich an Wänden und Geländern entlanghangelt. Den Anschluss bildet eine Verfolgungsjagd auf einem Jet-Bike, und im letzten Level geht es sogar in die Basis der Aliens.

Die aufwendigsten Stages bleiben jedoch den Bosskämpfen vorbehalten, sei es der riesige Skelettroboter, der durch eine Wand bricht, oder eine Luftschlacht, bei der



» [SNES] Der letzte Level ist quasi ein einziger Bosskampf.





GIGAFLY



» [SNES] Die großen Explosionen zeugen von guter Arbeit.

sich der Held an fliegenden Raketen festhält. Beeindruckend finden wir auch den spinnenartigen Flugroboter, der mit Hilfe von zwei rotierenden Grafiklayern einen sich bewegenden Rotor darstellte.

Diese Effekte wurden audiovisuell hervorragend umgesetzt, die Hardware des SNES erlaubte es den Entwicklern, *Contra III* zum herausragendsten Spiel der Serie zu machen. Nobuya Nakazato, Chefdesigner bei Konami, hatte 256 Farben zur Verfügung, um die vielen Details in den Sprites und den Hintergründen in Szene zu setzen. Masayuki Saruta wird das Zeichnen der Spielfiguren zugeschrieben, und neben der detaillierten Darstellung sind vor allem die hübschen Animationen gelungen. Dieser Augenschmaus wurde durch den großzügigen Einsatz von Spezialeffekten noch weiter verstärkt.

Auch für die Ohren war einiges geboten: Miki Higashino, Masanori Adachi, Tappi Iwase und Aki Hata komponierten die Musik, die an actiongeladene Filme aus Hollywood erinnert.

Das SNES hatte die technische Möglichkeit, gesampelte Audiodateien wiederzugeben, was man besonders bei den orchestralen Stücken ▶





GEBURTSTAGS-SAMMLUNG

Nobuya Nakazato über Konamis *Contra*-Jubiläumspaket.



» Nobuya Nakazato war Director von *Contra III* und *Hard Corps*.

Konamis dritte große Spielesammlung zelebriert den 50. Geburtstag der *Contra*-Reihe. Darin enthalten sind mehrere Klassiker, darunter Arcade-Hits wie *Contra* und *Super Contra*, das NES-Spiel *Super C* sowie *Contra III: The Alien Wars* und auch *Contra: Hard Corps*.

„Ich war nicht direkt in den Findungsprozess der *Contra Anniversary Collection* mit eingebunden“, erklärt Nobuya. „Das Team hat mich jedoch immer mal wieder um Rat gebeten, und ich habe ihnen so gut geholfen, wie ich konnte.“

Konami war es besonders wichtig, dass die Fans der verschiedenen Konsolen alle auf ihre Kosten kommen würden. „Sowohl *Contra* als auch *Probotector* sind enthalten, die meisten Spieler können sich also auf etwas für sie Neues freuen“, so Nobuya weiter. „Wir haben sogar eine Unterstützung für 50 Hz und 60 Hz, was die hartgesottenen Fans jubeln lässt.“

Nach *Contra III* arbeitete Nobuya an *Contra: Hard Corps, Contra: Shattered Soldier, Neo Contra* und *Contra Rebirth*. Er hat also jede Menge Erfahrung, was nahelegen würde, dass er auch intensiv an der Entwicklung der Sammlung mitgewirkt hätte. „Da ich nicht federführend an der Sammlung gearbeitet habe, habe ich auch nicht entschieden, welche Spiele mit aufgenommen wurden und welche nicht“, erklärt er uns.

„Ich bin jedoch sehr zufrieden mit der Auswahl der Spiele und denke, dass die Fans davon begeistert sein werden. Wenn ich Spiele entwickle, denke ich immer, dass mein nächster Titel der bisher beste sein wird. Schlussendlich entscheiden aber die Spieler, welchen Titel sie bevorzugen.“

Die *Contra Anniversary Collection* erschien am 11. Juni 2019 für die PlayStation 4, Xbox One, Switch und den PC.

SEITEN-SPRÜNGE

So spielte sich *Contra III* auf Nintendos Handhelds.



GAME BOY

■ Das Entwicklerstudio Factor 5 gab sein Bestes, um ein fortschrittliches SNES-Spiel für die kleinste erhältliche Hardware zu konvertieren. Dennoch erfuhr *Contra III* (auch bekannt als *Contra Spirits* in Japan oder *Probotector 2* in Europa) auf dem Game Boy natürlich einige Abstriche. Neben der schlechteren Grafik fielen auch inhaltlich Dinge weg.

Trotz der vielen Limitierungen kann man sagen, dass es dem Team gelungen ist, viel vom Charakter des ursprünglichen Spiels zu erhalten. Dennoch müssen die Spieler sich mit einem langsameren Spiel und mit deutlich weniger Gegnern zufriedengeben.



GAME BOY ADVANCE

■ 2002 erschien *Contra Advance: The Alien Wars EX* (oder in *Japan Contra: Hard Spirits*), das allgemein als die am meisten abweichende Konvertierung angesehen wird. Natürlich musste von einigen Änderungen ausgegangen werden, so wurde beispielsweise die Grafik deutlich heller dargestellt, um auf dem dunklen Bildschirm des GBA überhaupt sichtbar zu sein.

Inhaltlich wurde offenbar ohne Grund viel verändert. Bomben können nicht länger eingesetzt werden, der Waffenwechsel funktioniert nicht mehr so reibungslos. Der Hard-Mode wurde abgeschafft, und der Easy-Mode endet nach dem vierten Level. Zusätzlich wurden einige Levels herausgenommen und durch alte Levels von *Contra: Hard Corps* ersetzt.



▶ sehr gut hören konnte. Jeder Level hatte eine eigene musikalische Signatur – vom dröhnenden Bass einiger Trommeln angefangen bis hin zu helleren, deutlich energetischeren Melodien, die zu den hohen Geschwindigkeiten späterer Levels passte.

In Japan erschien das Spiel im Februar 1992 unter dem Namen *Contra Spirits*, im April kam der Titel als *Contra III: The Alien Wars* in die nordamerikanischen Regale. Die Versionen unterscheiden sich nur geringfügig, beispielsweise wurde für die US-Version die begrenzte Lebensanzahl entschärft. Die Europäer mussten sich bis zum November gedulden, da die Spielfiguren durch Roboter ersetzt werden mussten, damit *Super Probotector: Alien Rebels* auch in Deutschland frei verkäuflich sein konnte.

Leider blieb das Entwicklerteam im Anschluss nicht zusammen, um an einem Nachfolger zu arbeiten. Yaida und Suginami gingen zu Treasure, um *Gunstar Heroes* zu entwickeln, und der Rest des Teams verteilte sich bei Konami intern auf andere Projekte. Als *Contra: Hard Corps* entwickelt wurde, leitete Nobuya Nakazato ein komplett neues Team. Dennoch blieb die Qualität des Spiels gleich, was vor allem Nakazato zuzuschreiben war. Wer jetzt Lust bekommen hat, einen Actionfilm nachzuspielen, schnappt sich am besten einen Freund und startet sein SNES. *


» [SNES] Nur einer der vielen Minibosse in *Contra III*.

» Die aufwendigsten Szenen waren den Bosskämpfen vorbehalten. «


» [SNES] Die Fähigkeit zu hangeln verlieh dem Spiel neue Möglichkeiten der Fortbewegung.

BLADE SOLDIER

SOLDIER



SNIPER

DEMON INSECT

SULLY

BIRDMAN

DIE DICKEN DINGER

Einige der besten Bosskämpfe der 16-Bit-Ära finden sich in *Contra III*.



LEVEL 1

■ Der erste große Gegner sieht aus wie eine biomechanische Schildkröte. Im riesigen Maul ist eine Laserkanone versteckt.

SO GEHT'S: Unterhalb des Halses sieht man einen rot markierten Schwachpunkt. Nutzt die Plattformen zum Ausweichen und schießt so oft wie möglich auf die Schwachstelle.



LEVEL 2

■ Dieser Roboter erinnert an eine sechsbeinige Spinne. Im Zentrum des Körpers befindet sich ein rot blinkendes Ziel.

SO GEHT'S: Zuerst müssen die runden Auswüchse an den Beinen zerstört werden. Anschließend versucht der Roboter, auf euch zu landen. Nach der Landung muss das Zentrum anvisiert werden.



LEVEL 3

■ Zwei Roboter, welche aus *Snatcher* stammen könnten, greifen euch an. Und sie haben eine riesige Verstärkung.

SO GEHT'S: Die beiden Roboter greifen sowohl von oben als auch von unten an. Hängt euch an die Decke, lasst euch hinter die Roboter fallen und schießt ihnen in den Rücken. Sobald das große Ungetüm auftaucht, schießt auf seinen Kopf.



LEVEL 4

■ Der komplette Kampf gegen dieses Flugzeug findet in der Luft statt.

SO GEHT'S: Das Flugzeug ist mit einem Schild geschützt, der oben und unten jeweils eine Kanone installiert hat. Zerstört diese zuerst, anschließend Feuer frei auf die rote Schwachstelle.



LEVEL 5

■ Was zuerst wie ein ekliges Alien-Nest aussieht, entpuppt sich schnell als riesiger Wurm mit krallenförmigen Tentakeln.

SO GEHT'S: In der Mitte befindet sich ein Auge, das die Schwachstelle darstellt. Dabei gilt es dem Tentakel auszuweichen. Später bewegt sich der Wurm, was aber nicht problematisch ist.



LEVEL 6

■ Das ist er also: der letzte Endboss. Das große, böse Alien mit den vielen Mäulern ist kein Zuckerschlecken.

SO GEHT'S: In der ersten Phase müssen zuerst die Arme zerstört werden, bevor der Kopf bekämpft wird. Später findet der Kampf gegen das Hirn des Aliens statt. Merkt euch die Angriffsmuster, diese wiederholen sich ständig.

TANK

CAR

RUNNER



The Horde

UNBEKANNTES KLEINOD VON PAUL REICHE III

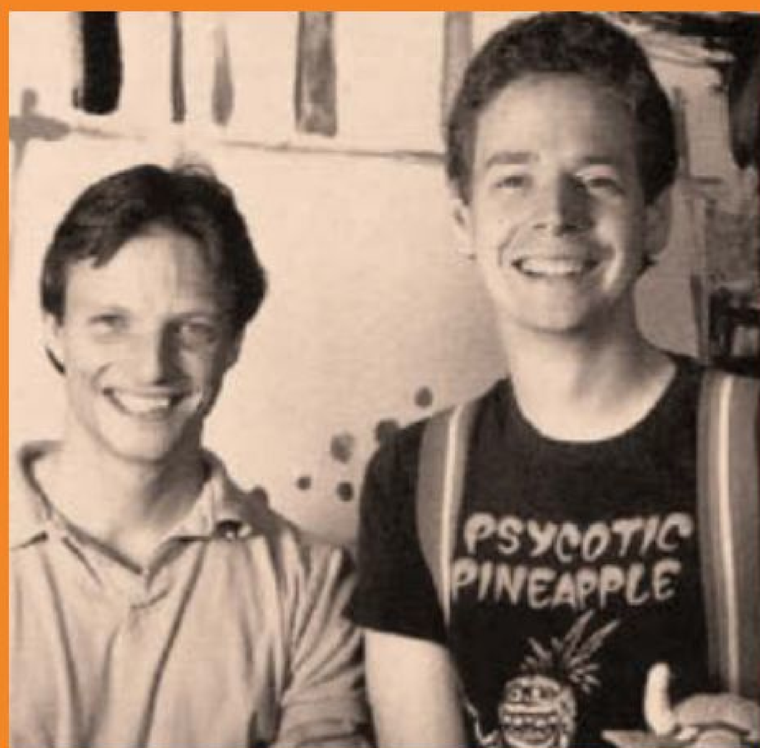


» PUBLISHER: CRYSTAL DYNAMICS
» ERSCHIENEN: 1994
» HARDWARE: 3DO (ORIGINAL), SEGA SATURN, PC

Von Winnie Forster

Unter den besten Spieledesignern sind viele deshalb berühmt, weil sie mit einer bestimmten Idee goldrichtig lagen und dieses Konzept bis ans Karriereende immer wieder variieren und updaten. Ich denke da an die Herren Romero, Mikami, Ed Boon. Andererseits bewundern wir Ausnahmekreative, die immer wieder Innovationen schaffen, bahnbrechende Ideen und Genres mehrfach aus dem Ärmel schütteln, sich neu erfinden: Genial und der Zeit voraus waren häufig Miyamoto, Suzuki, Sid Meier ... und auch Paul Reiche.

In den turbulenten frühen 90er Jahren, als massig Marken und Konzerne den Games-Markt fragmentieren, gehen viele tolle Spielideen nur deshalb unter, weil sie auf einer Nischenplattform starten. Eine solche Sackgasse ist die 3DO-Konsole, siehe auch mein *Return Fire*-Retro-Revival in **Retro Gamer** 4/2018. Ein anderes Beispiel ist das originellste Konzept einer Firma, die speziell für die glücklose CD-Konsole gegründet wird: *Crystal Dynamics* kennen und spielen wir noch heute, doch wer erinnert sich an ihr 3DO-Original *The Horde*?



Fred Ford (links) und Paul Reiche III in jüngeren Jahren.

Das Testmuster kann mich zum Jahreswechsel 1994/95 nicht begeistern: Die isometrische und scrollende Landschaft in *The Horde* wirkt wie aus den 80er Jahren. Dazu addiert *Crystal Dynamics* grieselig komprimierte Videoszenen samt B-Promis aus TV und Kino. Was der Marketingabteilung gefällt, klicken Spieler, die interaktive Action wollen, ungeduldig weg. Nur mit halbem Auge nehme ich wahr, dass die FMV-Filmchen gar nicht mal so schlecht sind, sondern pfiffig und dank 3DO-Spezialchips fast auf TV-Niveau. Ich schmunzle über das Märchen vom tollpatischen Chauncey, der von Sitcom-B-Promi Kirk Cameron dargestellt, von Kühen erzogen und von König Winthrop an den Hof berufen wird: Er soll die Provinz verwalten und der titelgebenden Horde wehren.

Das eigentliche Spiel ist aus einer Schräg-von-oben-Perspektive gepixelt, wirkt mit seinen Wiesen und Hütten ein wenig wie *Populous* oder *Ultima VII* und verblüfft als Mischung aus Denken und Kämpfen: In Phase 1 pflegt Chauncey via Cursor seine Provinz, verlandet Gewässer, pflanzt Bäume und stellt Vieh auf die Weide. Ich investiere in Zäune, Mauern und Gruben und bereite mich damit auf Phase 2 vor, in der unersättliche Allesfresser das Land stürmen.

Nun tritt Chauncey als Action-Sprite an, um Bürger, Häuser und Äcker zu schützen, hetzt herum und haut Hordlinge mit seinem magischen Schwert Grimthwacker in Stücke. Am Ende einer Jahreszeit zieht der Reichskanzler Bilanz. Was die Steuereintreiber ihm lassen, gibt Chauncey für Artillerie aus oder für einen Trupp Söldner, der dann gegen die nächste Monsterwelle mitkämpft.

FMV-Schauspiel, pixelige Prügelei, Point-and-Click-Management, hier Witz, dort blutiger Splatter: Man hat das Gefühl, dass Designer Paul Reiche sich nicht recht entscheiden kann. Der Mix geht weltweit ziemlich unter. Wegen der „Wut auf die roten Vandalen" und dem „Gefühl der Befriedigung mit jedem zerfetzten Hordling" wertet der *Man!ac*-Test gnädig mit 73, *PC Player* mit 71 %.

Keiner ahnt, dass Reiche ein Genre des 21. Jahrhunderts vorzeichnet: Erst Planung und Arrangement, dann wuselnder Großangriff – *The Horde* ist „Tower Defense"-Mechanik, lange bevor eine gewisse *World of Warcraft III*-Mod den wohlbekannten DOTA-Boom auslöst. Noch mehr: Die *The Horde*-Architektur ist räumlich und begehbar, was wir (dank Unreal-Engine-3D) erst wieder 2010 erleben, als im Download-Hit *Dungeon Defenders* Aufbaustrategie- mit Hack-and-Slash-Phasen wechseln und man in Echtzeit mitmischt.

Reiche verfolgt seinen „Tower Defense"-Geistesblitz nicht weiter. Nach seinem Debüt *Archon* (Fantasy-Schachfiguren duellieren sich mit Hieben und Magie) erfindet er 1985 *Mail Order Monsters* und EA dazu ein treffliches Cover – durchs frankierte Briefkuvert bricht ein Plastik-Godzilla, mit Wumme und Morgenstern gemoddet, in unsere Welt ein! Der Monsterbau- und Duellsimulator floppt, auch hier denkt Reiche zu weit voraus. Einen zweiten Anlauf, Videogame und Plastikspielzeug zu fusionieren, unternimmt er im 21. Jahrhundert und realisiert seine Gamedesign-Vision mit dem globalen „Toys2life"-Phänomen *Skylanders*. Und feiert seitdem riesige Erfolge damit. *



EXPERTENWISSEN

SOLOMON'S KEY

Die ewige Suche nach dem Türschlüssel: Tecmos Spielhallen-Plattformer besticht durch seinen putzigen Fantasy-Stil und sein durchdachtes Spielprinzip. Retro Gamer ergründet die Geheimnisse von *Solomon's Key*.

Anno 1986 ist die Spielhallenszene noch in altgediente Genres unterteilt. Es gibt die 2D-Shooter wie *Salamander* oder *Gradius,* es buhlen Rennspiele wie *OutRun* um die Gunst, es finden sich Action-Titel wie *Ikari Warriors* oder *Rampage*. Mitten im Geschehen befindet sich immer der japanische Arcade-Spezialist Tecmo, der bereits 1984 mit *Bomb Jack* für eine erfrischend neue Plattform-Erfahrung sorgte. Der japanische Hersteller ist offen für Innovationen, was er zwei Jahre später mit *Solomon's Key* beweist.

Erfinder Michitaka Tsuruta kombinierte bewährte Plattform-Action mit einem eigenwilligen Design. Als Inspiration diente *Lode Runner* von 1983. Doch anstatt Löcher zu graben, erzeugt man in *Solomon's Key* neue Blöcke. Einerseits um Hindernisse zu überwinden, andererseits um Feinde zu umgehen und sich den Weg zum Ziel zu bahnen.

Zauberer Dana mit seiner grünen Robe und Spitzhut soll die Welt vor Dämonen retten, was nur mit dem titelgebenden Siegel-Schlüssel funktioniert. Doch zuvor muss er zwölf Kammern absolvieren, die sich in 64 Levels (Bonus-Abschnitte mitgerechnet) unterteilen.

Das Spielprinzip bleibt immer gleich: Schnappt euch den Schlüssel und öffnet den Ausgang! Zuletzt wartet Solomons Kammer auf euch, doch der Weg dorthin ist steinig. Zum einen verbergen sich die gesuchten Türöffner hinter Plattformen oder hoch über dem Abgrund. Entsprechend zaubert der kleine Held mit seinem Zauberstab Blöcke herbei oder weg. Ebenso lassen sich orangefarbene ▶



» [Arcade] Extraleben kosten massig Punkte.

SEITENSPRÜNGE

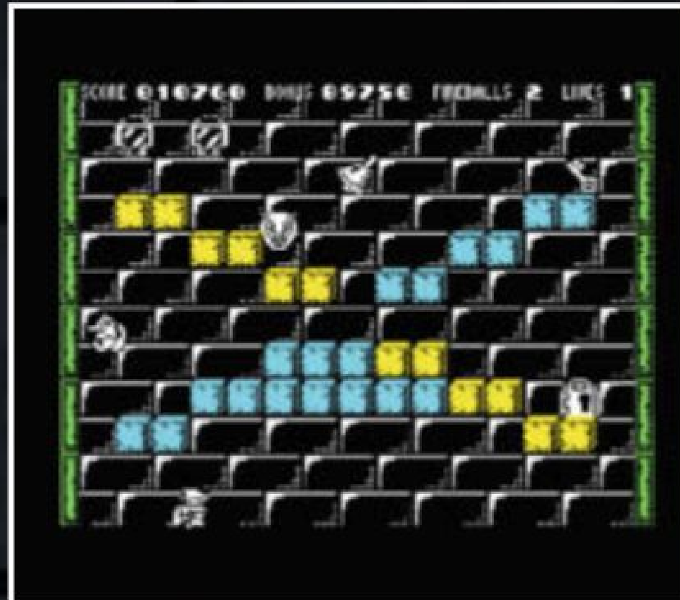
Welche Umsetzungen sind empfehlenswert? Welche nicht?





SCHNEIDER CPC

■ Zwar ist die CPC-Umsetzung die schwächste der 8-Bit-Portierungen, dennoch verbirgt sich hier ein spaßiges Spiel mit farbenfroher Optik. Leider hakt die Steuerung ein wenig, was die Geschicklichkeit unnötig behindert.



ZX SPECTRUM

■ Programmierer Raffaele Cecco übernahm die Speccy-Version, die klar seine Handschrift trägt. Grafik und Spielablauf sind aus einem Guss. Auch die farbarmen Sprites sind überraschend nah am Original dran.



COMMODORE 64

■ Der Brotkasten liefert standesgemäße Plattform-Optik und eine passende Steuerung ab. Die Grafik wirkt im Vergleich zu seinen Heimcomputer-Kollegen ansprechender. Kurzum: Eine gelungene Portierung.



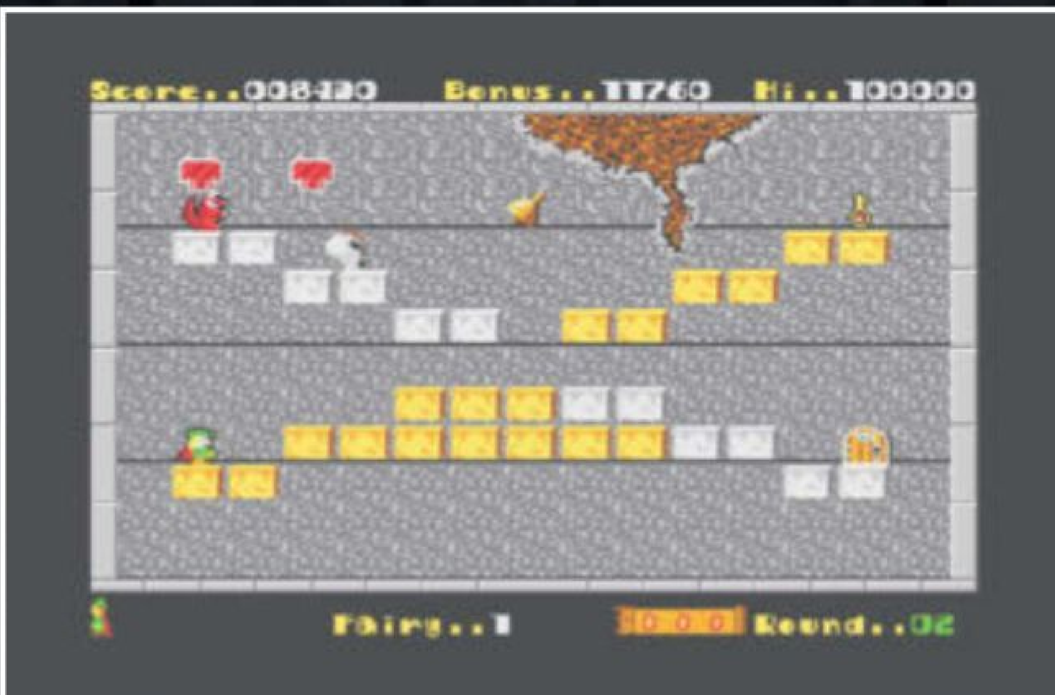
NES

■ Die NES-Fassung stammt von den Entwicklern des Arcade-Originals, was man auch merkt. Farbenfrohe Kulisse und eine klasse Steuerung machen das Spiel zum Hit. Es ist fast schon schade, dass ausgerechnet auf dem NES die Hüpf-Konkurrenz so stark ist.



MASTER SYSTEM

■ Die Sega-Umsetzung kam von der Firma Salio, die als selbstständige Tochter von Tecmo agierte. Nur so konnte man die Nintendo-Exklusivität umgehen. Nicht so gut wie auf dem NES, dennoch eine empfehlenswerte Plattform-Action.



ATARI ST

■ Auf dem Atari ST ist die Reichweite der Feuerbälle seltsamerweise größer. Abgesehen davon schenkte uns Probe Software eine originalgetreue Umsetzung. Der gequetschte Bildausschnitt betont den klaustrophobischen Charakter.



DOS

■ Wie so viele PC-Portierungen der 80er Jahre ist auch Solomon's Key optisch ein Graus. Die farbarme CGA-Grafik täuscht dabei über die stimmig abgebildeten Levels, passende Animationen und passable Steuerung hinweg.



NÜTZLICHE TIPPS





BLOCK-PRODUKTION

■ Held Dana ist immer eifrig beim Produzieren von Blöcken. Dabei baut er nicht nur Steinquader zur Linken und zur Rechten auf. Wenn er sich duckt, kann er auch Löcher in den Boden stanzen. Obendrein platziert er Blöcke im Sprung, was wahnsinnig praktisch ist.



TAKTISCHE SPIELCHEN

■ Jeder Bildschirm von *Solomon's Key* spielt sich anders, obwohl die Lösung immer die Gleiche ist. Hier im ersten Level kann zum Beispiel die mittig platzierte Schildkröte komplett umgangen werden. Alternativ legt man ein Loch, um sie zu vernichten. Hauptsache, ihr gelangt an den Schlüssel.



KLEINE EXPERIMENTE

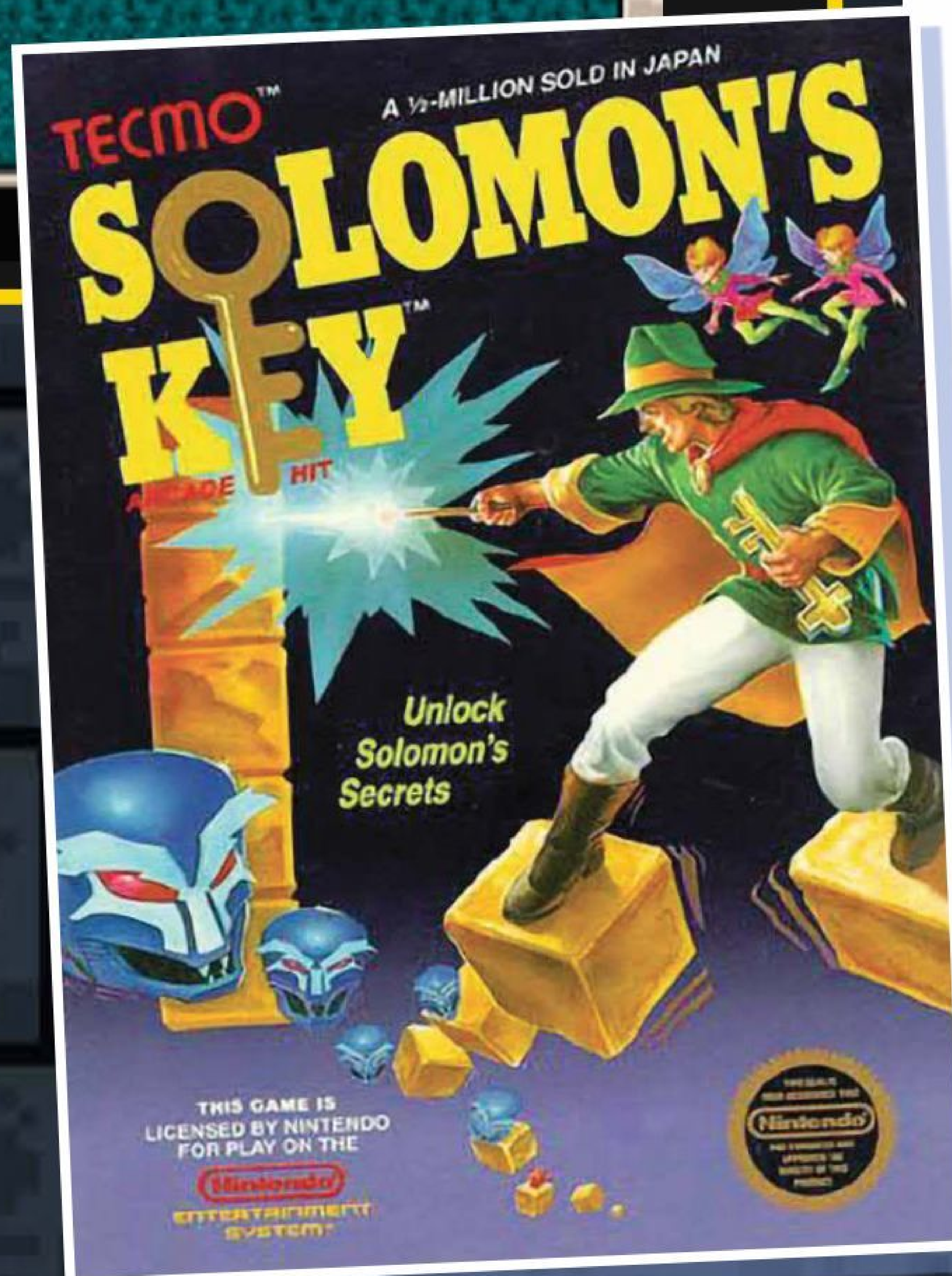
■ Der Plattformer ermutigt Spieler, die Levels genauer zu durchforsten. Durch das Erzeugen und das darauffolgende Zerstören von Blöcken erscheinen öfter geheime Boni. Erlernt den Level-Aufbau für höchste Punkte und merkt euch, wo sich die Extras verbergen.



» [Arcade] Sieht einfach aus, ist aber schwer zu meistern.



» [Arcade] Den Blöcke formenden Zauberern begegnet ihr später.



» Die Soundeffekte waren klasse und es hatte interessante Designelemente. «

RAFFAELE CECCO

▶ Steine vernichten, indem man zweimal mit dem Kopf daran stößt. Praktischerweise tauchen hinter den zerstörten Objekten hier und da Boni wie Tränke auf, mit denen beispielsweise Feuerbälle beschwört werden. Ebenso finden sich Gegenstände wie eine Glocke, auf die hin freundliche Feen auftauchen. Denn Letztere sollen unterwegs auch noch gerettet werden, und sei es nur für ein gefülltes Punktekonto.

Die Levels warten außerdem mit einem Portfolio variantenreicher Gegner auf, die ständig neu auftauchen. So zischen auch mal Blitze an den Wänden entlang, denen man ausweichen muss, wenn man sie nicht blockt. Blöcke können nicht nur als Sprungplattform, sondern auch als temporäres Hindernis für Feinde aufgestellt werden. Ebenso lasst ihr Fieslinge in selbst gemachte Gruben fallen. Die ersten Abschnitte gönnen dem Spieler einen glatten Einstieg. Spätere Levels verlangen jedoch nach guter Planung und einem kühlen Kopf inmitten der klaustrophobischen Konstrukte und Gegnerscharen. Jeglicher Kontakt ist tödlich, weshalb hier nur besagte Flammenattacke, ein geschickter Hieb oder Ausweichen hilft.

Zentrales Spielelement bildet jedoch das Umbauen und Neugestalten der Le- ▶



EIN HERZ FÜR FEUERBÄLLE

■ Feuerbälle sind Danas primäre Waffe gegen Feinde. Spart sie euch auf, da ihr zunächst nur drei davon mitnehmen könnt. Mit dem richtigen Power-up erweitert ihr jedoch das Inventar. Doch Vorsicht: Gegner tauchen immer wieder neu auf!



FLINKER ZAUBERER

■ Der magiebegabte Held ist zwar kein Mario, dennoch kann er über zwei Blöcke hinweghüpfen. Nötigenfalls lässt sich die Sprungrichtung auch in der Luft ändern. Somit umgeht ihr nahende Gegner und platziert Blöcke an der passenden Stelle.



SCHEITERN VORPROGRAMMIERT

■ Behaltet immer im Hinterkopf, dass *Solomon's Key* vorrangig ein Puzzle-Spiel ist und keine Hüpferei wie *Super Mario*. Jeder Bildschirm besitzt einen optimalen Pfad, um durch den Level zu gelangen. Wenn ihr nicht aufpasst, findet ihr euch in einer Sackgasse wieder.

PIXEL-PERFEKTION

Diesen Gegnern und Objekten begegnet ihr in den zwölf Kammern.

Tödliche blaue Flamme · 20.000 Bonuspunkte · Verbesserter Feuerball · Held Dana · Dämonenkopf · Teufels-Emblem · Versperrte Tür · Drache

Erdmagier · Mehr Feuerball-Reichweite · Feen-Glocke · Gargoyle · Geist · 50%-Sanduhr · Schlüssel · Offene Tür

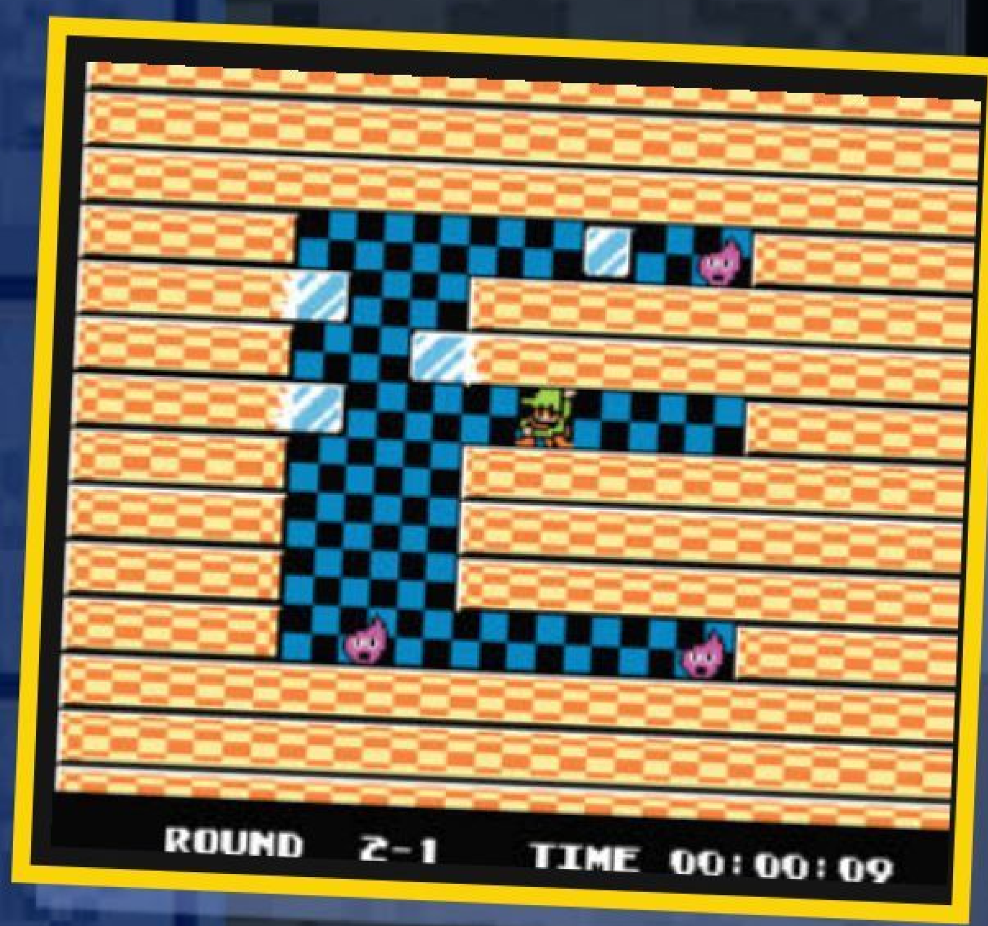
Smartbomb-Trank · Zerstörbarer Block · Solomons Schlüssel · Spawn-Punkt · Enemy Spawn Point · 200.000 Bonuspunkte · Unzerstörbarer Block · Wyvern

DIE SAGA DER SCHLÜSSELSUCHE

So ging es mit *Solomon's Key* weiter.

Ein echter Nachfolger zu *Solomon's Key* kam bereits 1991 auf Game Boy. *Solomon's Club* verfeinert den bekannten Spielablauf in 50 Räumen. Schön, dass man sich den Startlevel aussuchen kann. Trotz der groben Grafikkulisse ist hier genauso Taktik und Planung gefragt. Danach wurde Tecmos NES-Titel *Fire N' Ice* zunächst als eigenständiges Spiel entwickelt, morphte 1992 jedoch zu einem Prequel von *Solomon's Key*. Die Idee stammt aus *Catrap* (in Japan auch als *Pitman* bekannt) vom GBA. Darin soll Held Dana das sich ausbreitende Feuer mit seinem Eis-Zauberstab eindämmen. Dazu können lose Eisblöcke jederzeit produziert und verrutscht werden. Ebenso lassen sich Brandherde mit darüber platzierten Blöcken löschen. Ungewohnt für Kenner ist der Fokus auf Puzzles: Ihr könnt nicht springen und müsst auch nicht Feinden ausweichen.







» [Arcade] Begegnet Drachen mit Respekt, sonst brennt's!



» [Arcade] Hier sind Danas flinke Hüpf-Fähigkeiten gefragt.

vel-Architektur, um alle Ecken abzugrasen und alle Feen einzusammeln. Der Zauberstab kann mittels Pergamenten und Tränken neu aufgeladen werden. So dient er nicht nur als Nahkampfwaffe im Notfall, sondern kann auch bis zu drei Feuerball-Sprüche speichern. Ein passender Super-Trank entfesselt zusätzlich einen verstärkten Flammen-Angriff mit mehr Reichweite. Daneben lassen sich mittels Wachstum-Elixier normale Feuerbälle hochzüchten. Nicht zuletzt sorgen grüne und rote Juwelen für mehr Schuss-Reichweite.

Mit einer blauen Sanduhr wird das nagende Zeitlimit zurückgesetzt. Das rote Stundenglas setzt dagegen die verbleibende Zeitspanne exakt auf die Hälfte des Maximums – praktisch, wenn es zeitlich knapp wird, aber schlecht, wenn ihr den Level gerade erst begonnen habt. Der wertvolle rote Trank dient als Smart-Bomb und zerstört alle Gegner auf dem Bildschirm. Das orangefarbene Elixier bringt dagegen ein Zusatzleben ein. Obendrein existieren gut versteckte Extras für einen Punkte-Boost. Diese verbergen sich hinter Objekten oder Blöcken und tauchen nur einmal auf. All die zahlreichen Gegenstände finden schnell Anwendung, da euch das Spiel ständig mit neuen Biestern konfrontiert. Orks, Drachen oder Salamander sorgen genauso schnell für Lebensverlust wie wandernde Stromfunken oder Schleim an den Wänden.

Die ebenso von Tecmo entwickelte NES-Version entstand übrigens parallel zur Automaten-Fassung. Anders als viele damalige Portierungen bleibt die Action auf dem NES nahezu identisch zur Vorlage. Es gibt allerdings einen anderen Eröffnungslevel und eine Unterteilung in zwölf Sternzeichen-Bereiche. Außerdem finden sich goldene Flügel, mit denen man sechs Level überspringt. Nicht zuletzt hat Kollege Bomb Jack einen Kameo-Auftritt.


» [Arcade] Hübsche Hintergründe peppen den Automaten auf.



» [Arcade] Dieser Bildschirm führt alle Spielboni auf.



» [Arcade] Zuletzt ist Können gefragt.

Bald darauf folgten die üblichen Umsetzungen für Schneider CPC, PC, C64, Spectrum und Atari ST, die allesamt von Probe Software programmiert und von Publisher U.S. Gold veröffentlicht wurden. Die Version für das Master System kam dagegen wieder von Tecmo selbst. Von *Solomon's Key* erschienen weitere Ableger nur noch für Nintendos Handhelds (siehe Kasten „Die Saga der Schlüsselsuche"), vielleicht auch, weil der große kommerzielle Erfolg ausblieb. 2006 kam ein originalgetreuer Auftritt für Virtual Console auf Wii, 2013 dann auf dem 3DS.

Dennoch ist *Solomon's Key* auch heute noch eine Runde wert. Denn die gewitzte Plattform-Mechanik ist gut gealtert und macht (anders als viele damalige Automaten) auch heute noch Spaß. In den immer fordernderen Abschnitten kommt es nicht auf Reaktionsschnelligkeit oder stupides Auswendiglernen an. Stattdessen ist eine gute Kombinationsgabe und ein Auge für den besten Fluchtweg gefragt. Nur so übersteht der tapfere Zauberer alle Levels und kann die Welt mit dem *Solomon's Key* retten. *

FRAGEN AN RAFFAELE CECCO

Wir unterhalten uns mit dem Programmierer der Spectrum-Version.

RG: Wie kam es zur Zusammenarbeit mit Probe Software?
RC: Es war damals eine kleine Branche und ich unterhielt mich mit Fergus McGovern – dem Besitzer von Probe, der leider 2016 verstarb – über die freie Mitarbeit. Er kannte meine Hewson-Titel, und so erhielt ich die Gelegenheit.

RG: Hast du für *Solomon's Key* auch mit anderen kooperiert?
RC: Die Programmierung entstand im Alleingang. Ich weiß aber nicht mehr, ob ich Hilfe bei der Grafik hatte oder ich die Originaloptik kopierte. Denn die Spectrum-Version besitzt meinen Stil.

RG: Wie ist deine Meinung über das Arcade-Original?
RC: Ich kannte es gar nicht, aber ich mochte es beim ersten Spielen. Es war ein netter Puzzle-Plattformer, den ich selbst gern entwickelt hätte. Die Soundeffekte waren klasse und es hatte interessante Designelemente. Ich denke, ich habe einige Ideen für meine eigenen Spiele übernommen, zum Beispiel für die Aliens, die in *Cybernoid II* an den Wänden laufen.

RG: Wie ging die Umsetzung voran?
RC: Mir wurde dieser gigantische Automat direkt ins Wohnzimmer geliefert! Ich spielte es von Anfang bis Ende, machte dabei Notizen, Fotos und Skizzen. Gut, dass sich das Spiel aus quadratisch aufgebauten Bildschirmen zusammensetzt, ganz ohne Scrolling. So konnte ich den Level-Aufbau gut replizieren.

RG: Du warst bekannt für deine genialen Eigenproduktionen. Wie gestaltete sich dagegen die Arbeit an einer Lizenz-Portierung?



RC: Es war eine willkommene Pause, da ich mich nicht ums Design kümmern musste. Ich programmierte einfach, was ich sah. Ich wünschte, ich hätte mehr Arcade-Umsetzungen wie *Solomon's Key* gemacht, dann wäre mein Leben weniger stressig verlaufen. Ich glaube, es dauerte nicht länger als drei Monate, *Cybernoid* benötigte dagegen mehr als neun.

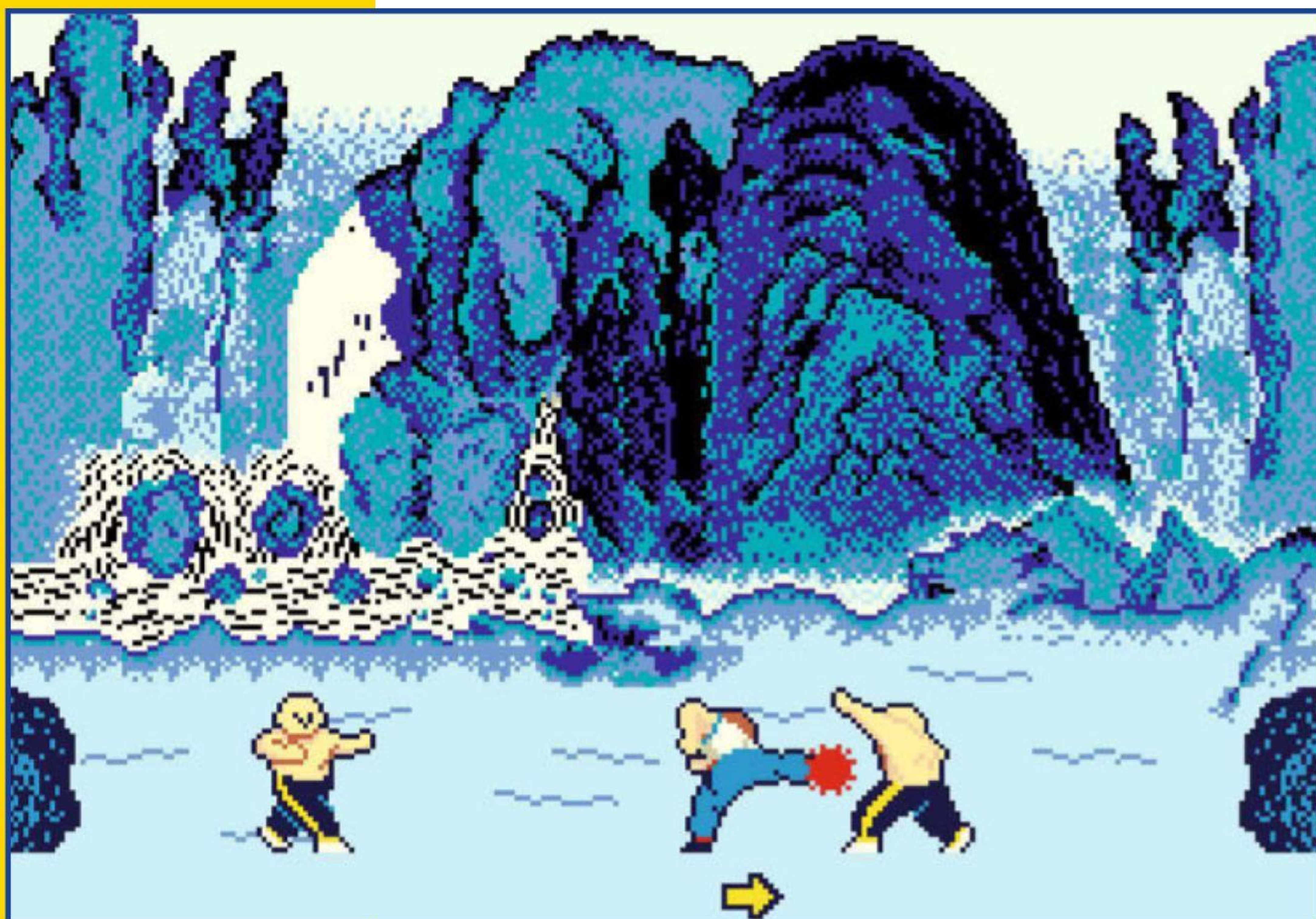
RG: Gab es Probleme bei der Entwicklung?
RC: Nicht wirklich, denn es war ein perfektes Spiel zur Umsetzung auf dem Spectrum mit seinen statischen Bildschirmen und dem rasterartigen Aufbau. Es gab auch nur wenige Sprites, deshalb wurde jeder Level originalgetreu und ohne Kompromisse umgesetzt. Vielleicht habe ich einige der späteren Levels übersehen, doch für ein Spectrum-Spiel gab es reichlich Bildschirme.

RG: Wie denkst du heute über die Portierung?
RC: Ich war wirklich angetan von meinem *Solomon's Key*, da ich fand, den Automaten getreu umgesetzt zu haben. Das Original ist brillant designt und aus meinen Sicht unterbewertet. Es hat sich gelohnt, das Spiel so genau zu analysieren. Vor allem, da ich es auf dem riesigen Automaten im Freispiel genießen durfte!

HISTORIE

Yie Ar KUNG-FU

Dieses Prügelspiel gilt als einer der Urväter des modernen Beat-em-up und als Vorbild für viele darauf folgende Genre-Kollegen. Auch Konami selbst brachte zahlreiche Varianten, Portierungen und einen eigentümlichen Nachfolger auf den Markt.



» [Arcade] Vor dem Masterhand-Turnament kämpft ihr in eisiger Kulisse.







» [Arcade] Weicht gegnerischen Wurfgeschossen aus!

Natürlich war *Yie Ar Kung-Fu* nicht das erste Beat-em-up der Spielebranche. Jahre früher gab es bereits erste Gehversuche in Sachen Martial Arts. *Karate Champ* (1984) von Data East gilt als eigentlicher Urheber des Genres. Bereits im Jahr darauf erschienen *Yie Ar Kung-Fu*.

Die Hintergrundgeschichte war so schlicht wie gewöhnlich: Weil sein Vater an dieser Aufgabe scheiterte, will der Held Oolong elf Gegner besiegen, um so Kung-Fu-Großmeister zu werden. Nicht nur in diesem Detail hatten sich die Konami-Entwickler von Martial-Arts-Filmen inspirieren lassen. Der Held auf dem Hauptmotiv kann beispielsweise nicht verbergen, dass er gerne Bruce Lee wäre …

Spielerisch machte der Neuling vieles anders als *Karate Champ*. So bekämpft man nicht nur einen identisch aussehenden Gegner, der dieselbe Kampftechnik besitzt. Vielmehr verfügt jeder Kontrahent über spezielle Fertigkeiten. Zudem wendet der Protagonist nicht das japanische Karate, sondern das chinesische Kung-Fu im Kampf an. Die Zweikämpfe laufen außerdem weitaus schneller und dynamischer ab. Oolong verfügt über satte 16 Kampfmanöver sowie einen übermenschlichen Sprung, ganz im Stile des überdrehten Hongkong-Kinos. Hier fällt auch niemand nach dem ersten Vollkontakt sofort um, vielmehr muss eine Ausdauer-Leiste mit Schlägen und Tritten auf null gebracht werden.

Mit *Yie Ar Kung-Fu* hatte Konami ein heißes Eisen im Feuer, das parallel für die Spielhalle und die japanischen MSX-Computer geschmiedet wurde. Doch beide Versionen unterschieden sich deutlich. So hieß auf ▶





SPIEL DES TODES

Wir nennen euch weitere Spiele rund um Bruce Lee.



BRUCE LEE
DATASOFT, 1984

■ Dieses Plattform-Spiel erschien zuerst für Atari-Computer und dann für viele weitere. In abwechslungsreichen Bildschirmen kämpft ihr allein oder zu zweit gegen Sumo-Ringer und Ninja und öffnet durch Berühren von Laternen den weiteren Weg.



BRUCE LEE LIVES
SOFTWARE TOOLWORKS, 1989

■ Dieses Beat-em-up erinnert mehr an *Karate Champ* und *The Way Of The Exploding Fist* als an *Yie Ar Kung-Fu*. Das Kampfsystem ist taktischer und weniger hektisch, außerdem „lernen" die Gegner euren Stil. Gut, aber nicht klasse.



DRAGON: THE BRUCE LEE STORY
VIRGIN, 1994

■ Diese Prügelei basiert – sehr lose – auf Bruce Lees Biografie von 1993 und kam für Jaguar, Mega Drive und SNES. Genau wie bei *Yie Ar Kung-Fu* dürft ihr nur mit einem Charakter spielen.



BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND
VICARIOUS VISIONS, 2003

■ Diese unbekannte GBA-Perle kombiniert Plattform-Hüpferei mit Kämpfen und Schleichen. Wir finden es weitaus empfehlenswerter als das *Bruce Lee*-Spiel auf Xbox von 2002.



BRUCE LEE II
BRUNO R MARCOS, 2013

■ Drei Dekaden nach dem Atari-Original programmierte Bruno Marcos einen inoffiziellen PC-Nachfolger. Dieser baut auf klassischen Spielablauf und Retro-Charme. Held Bruce Lee verfügt über neue Fähigkeiten und kann schwimmen.

Seitensprünge



So schlagen sich die Portierungen von *Yie Ar Kung-Fu II*.



Commodore 64

■ Die beste Heimumsetzung ist vielleicht sogar dem MSX-Original überlegen. Vor allem ist das Spieltempo hoch und die Musik von Martin Galway klasse. Geboten wird der komplette Umfang der MSX-Vorlage.



ZX Spectrum

■ Die Spectrum-Version des ersten Teils war gut, doch das hier ist Mist. Die farblosen Sprites sind schlecht animiert, der Sound nicht der Rede wert. Genauso lieblos wirken die Hintergründe.



Schneider CPC

■ Auf dem CPC sieht *Yie Ar Kung-Fu II* besser als auf dem Spectrum aus. Dennoch trüben die plumpen Figuren den Gesamteindruck, außerdem spielt es sich holprig. In den knappen Speicher passen nur zwei Hintergründe.



Thomson MO5

■ Auf dem französischen Heimcomputer-Exoten wirkt das Geschehen ähnlich eintönig wie auf dem Spectrum. Programmierer James Higgins schätzt seine damalige Umsetzung als zweckmäßig, aber nicht wirklich gut ein.



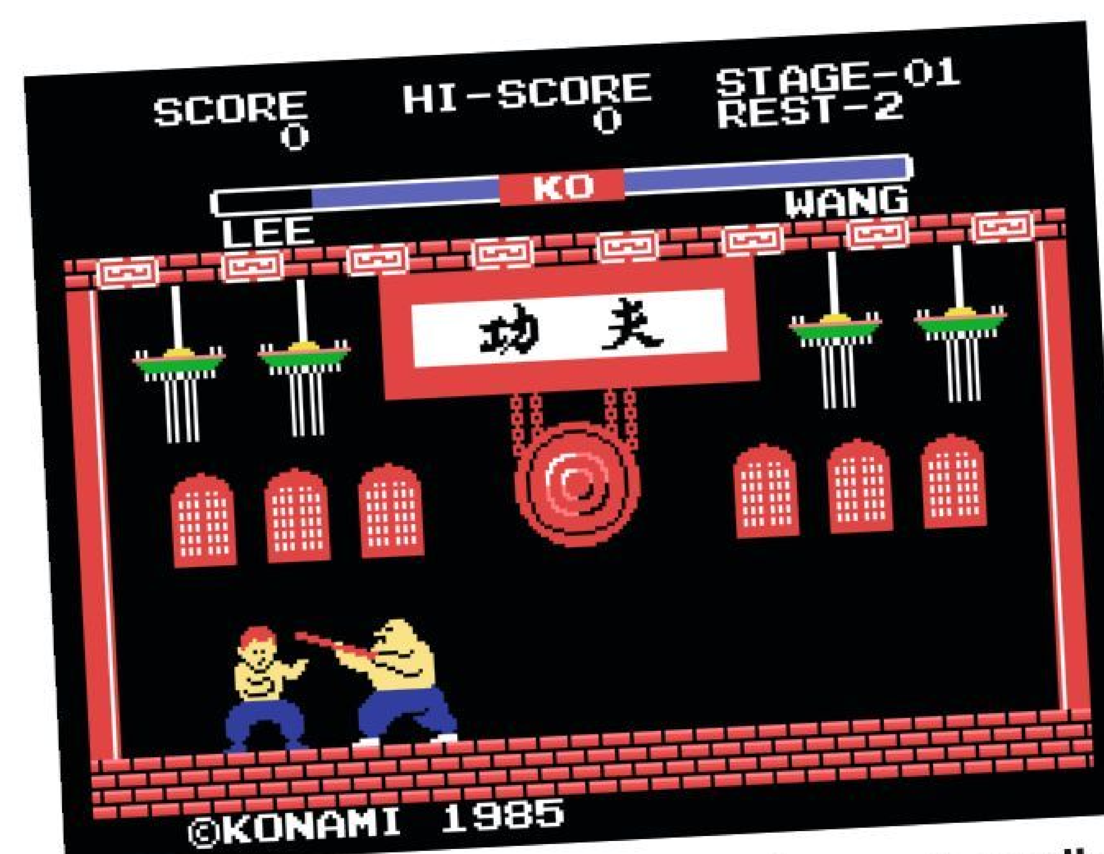
BBC Micro

■ Acorn-Experte Peter Johnson setzte beide Teile für den Micro um. Anders als auf dem Spectrum stimmen Geschwindigkeit und Farbpalette. Leider fehlt der Zweispieler-Modus des MSX-Originals.



Acorn Electron

■ Die Fassung für den kleineren Electron-Rechner stemmt weniger Farben und hat simpleren Sound, spielt sich aber sonst wie der große Micro-Bruder. Sie trägt klar die Handschrift von Peter Johnson.



» [MSX] Die MSX-Version wurde parallel zur Spielhalle entwickelt.

▶ MSX der Held Lee. Weitaus einschneidender war, dass das Spiel für das Heimgerät auf eine 16 Kilobyte große Cartridge gequetscht werden musste. Deshalb gab es auf dem Computer nur einen einzigen Hintergrund sowie nur fünf unterschiedliche Gegner, die Mitglieder der gefährlichen Chop-Suey-Gang. Die größte Einschränkung bildet jedoch die Steuerung. Während der Automat über separate Schlag- und Kick-Tasten verfügt, musste die MSX-Version mit einem einzigen Joystick-Button auskommen.

Immerhin: Die MSX-Portierung erschien bereits im Februar 1983, nur wenige Wochen nach dem Spielhallen-Debüt. Einige Monate später kam eine Portierung für das NES, die sich besser spielte. Dessen Gamepad verfügt über zwei Action-Tasten für Tritt und Schlag, was näher am Original lag.

Konami war sich des weltweiten Potenzials ihres Spiels bewusst. Doch für die zahlreichen Plattformen, die es international gab, suchte man einen europäischen Partner. Das britische Softwarehaus Ocean sicherte sich Mitte 1985 unter anderem die Rechte an *Hyper Sports, Green Beret, Mikie* und auch *Yie Ar Kung-Fu*. Letzteres erschien unter dem Konami-Label Imagine, um dessen Herkunft zu unterstreichen.

Der umfangreiche Konami-Deal überstieg jedoch Oceans interne Kapazitäten. Die Briten suchten also nach externen Entwicklern, um die Portierungen zu stemmen. Brian Beuken (Timeless Software) wurde mit *Yie Ar Kung-Fu* betraut. „Das Schwierigste war, Programmierer dafür zu finden“, beginnt Brian. „Ich hatte ein kleines Büro in Schottland, allerdings keine Angestellten. Doch ich brauchte drei vertrauenswürdige Leute, die mir alle Portierungen – Spectrum, CPC und Commodore – erstellten.“

Er fand zwar schnell Helfer, doch die Entwicklung verlief alles andere als reibungslos. Denn das junge Team war unerfahren und je-



» [NES] Dank NES-Pad sind die Duelle besser spielbar.



» Brian Beuken portierte viele Umsetzungen. Sein Buch gibt es auf www.facebook.com/fundamentalsbook







» [C64] Gegner Po-Chin setzt seinen Flammen-Atem ein.

»Es ging ums Timing, wann man schlägt und tritt.«
PETER JOHNSON

der von ihnen kämpfte mit anderen Problemen. Beispiel Keith Wilson: Als er die Umsetzung der Schneider-Fassung in Angriff nahm, war er erst 14. Laut Brian hatte Keith die KI schnell programmiert, doch dann machte ihm der knappe Arbeitsspeicher des CPC zu schaffen. Wie sollte er den Programmcode und die Grafiken im RAM unterbringen? Brian führt weiter aus: „Ich designte die Grafiken für alle Versionen. Dazu schaute ich mir Bild für Bild ein Video-Tape mit einem Spieldurchgang an. Da bemerkte ich, dass die Sprites nur wenige Farben besitzen, was uns einige Bits einsparte." So ließ sich mit einer effizienteren Sprite-Routine das Speicherproblem umgehen.

Beim Spectrum-Port war nicht das RAM das vordringlichste Problem, sondern die Performance. Brian ersann ein System mit überlappenden Sprites, um die Geschwindigkeit zu erhöhen." Letztlich mangelte es aber beiden Heimcomputern am nötigen Speicher, um alle Spielhallen-Features zu integrieren. Deshalb entschied Ocean sich, einige Dinge einfach wegzulassen.

Die größten Probleme bereitete die C64-Umsetzung. Der dafür engagierte Jung-Programmierer war zwar mit Sprites vertraut, konnte aber nach vier bis fünf Wochen nichts Brauchbares vorweisen. Da die Portierung bereits nach acht Wochen fertig sein sollte, übernahm Ocean das Projekt intern. So kam Dave Collier ins Spiel. „Dave war eine Legende bei Ocean und hatte dort völlige Freiheit", so Brian. Das Ergebnis konnte sich durchaus sehen lassen, die C64-Fassung von *Yie Ar Kung-Fu* ist eine der besseren.

Der Hersteller gab zudem Versionen für C16, Acorn BBC Micro und Acorn Electron in Auftrag. Für die beiden Letzteren war Peter Johnson zuständig: „Es sieht heutzutage primitiv aus, doch zu dieser Zeit hatten wir nicht die Prozessor-Power oder den Speicher, um große Kämpfer-Sprites darzustellen." Peter arbeitete zu Hause in Newcastle, weshalb ihn Ocean mit einem speziellen Technik-Koffer ▶

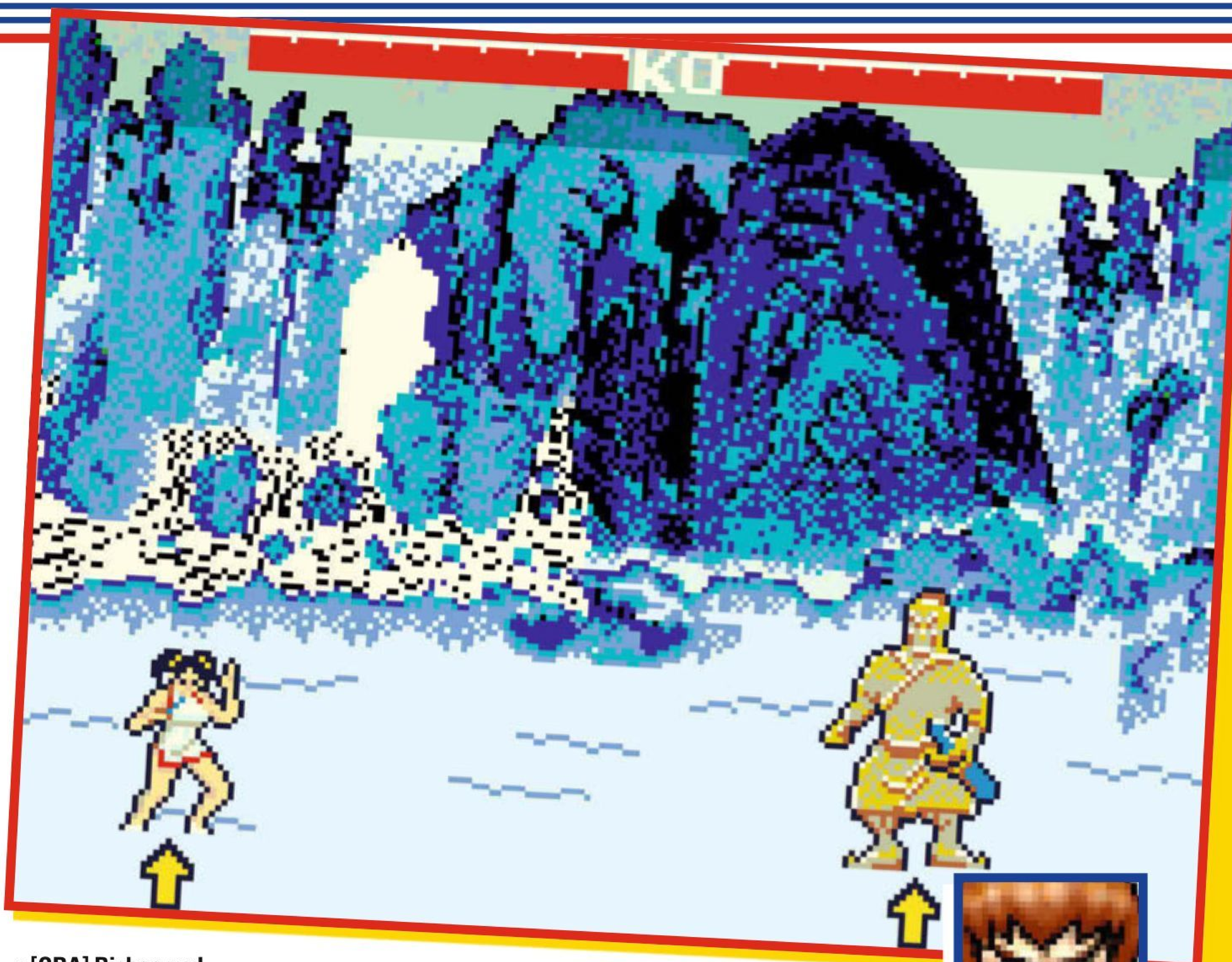
» [BBC Micro] Auf dem BBC Micro finden sich Elemente des MSX-Originals.







» [Arcade] Charaktere wie Mr. Nuncha sind nach ihrer Waffe benannt.



» [GBA] Bishoo und Clayman gab es nur auf dem Handheld.

versorgte. Dieser enthielt das komplette Arcade-Board mitsamt Stromversorgung und Joystick. „Ich zeichnete die Sprites, erarbeitete mir das Gameplay und adaptierte dieses an die eingeschränkte Hardware", fasst Peter den Konvertierungsprozess zusammen. Das Schwierigste bei den Acorn-Geräten waren die limitierte Farbpalette und der knappe Platz für Animationen: „Ich nutzte den Vierfarb-Modus mit Interrupt-Technik, um mehr Farben vorzutäuschen. Auch die verschiedenen Gegner und der komplexe Hintergrund schränkten die Animationen ein. Manchmal ist der interessanteste Teil der Programmierung, wie man mit den Ressourcen umgeht." Die Umsetzung für BBC Micro war in wenigen Wochen fertig, doch die Portierung für Acorn Electron barg ähnliche Probleme.

Nur eine Plattform kämpfte nicht mit zu knappem Arbeitsspeicher: Trotz der von ihm verschleppten C64-Version durfte Brian Beuken nochmals bei der Portierung für den Spectrum 128K ran. „Nachdem das Originalspiel veröffentlicht worden war und die Verkäufe stimmten, holte mich Ocean nach Manchester." Eigentlich sollte es eine schnelle Konvertierung der bisherigen Spectrum-Version werden, doch angesichts des großen Speichers entschied sich Brian für eine komplette Neuprogrammierung. Trotz aller Bedenken schuf er eine überzeugende Umsetzung mitsamt glatteren Animationen und ohne zusätzliche Ladezeiten. Dazu überarbeitete er die Hintergründe und baute die Kämpfer Feedle und Chain ein, die der ersten Spectrum-Version fehlten. Grafiker David Thorpe steuerte außerdem einen neuen Ladebildschirm bei.



» Peter Johnson programmiert heutzutage für iOS.

Noch bevor Ocean alle Umsetzungen fertigstellen konnte, kam Konami mit einem Nachfolger um die Ecke. *Yie Ar Kung-Fu II* erschien bereits Ende 1985 und wurde speziell für die MSX-Computer programmiert. Die Prügelei spielte 20 Jahre nach dem Original und hatte den Sohn des vormaligen Protagonisten in der Hauptrolle. Dank einer Modulgröße von 32 Kilobyte erhielten Sprites und Hintergründe eine Generalüberholung. Das Spielprinzip blieb das-







DIE TÖDLICHEN ACHT

Lernt die fiesesten Gegner der Serie kennen!

CHAIN

SPIEL YIE AR KUNG-FU
PLATTFORM ARCADE



■ Der sechste Gegner (und der erste im Masterhand-Tournament) bildet die erste Herausforderung.
SO SCHLAGT IHR IHN: Während er seine Kette schwingt, hüpft ihr durch die Lüfte, bis ihr ihm nahe kommt. Dann gibt's Dresche.

TONFUN

SPIEL YIE AR KUNG-FU
PLATTFORM ARCADE

■ Der vorletzte Endgegner ist der wohl schwerste Boss. Er bewegt sich schnell und schlägt mit seinen Stöcken zu.
SO SCHLAGT IHR IHN: Lasst euch nicht in die Ecke drängen! Bleibt in der Luft und attackiert mit Fußfeger und Knöchelschlag.



BLUES

SPIEL YIE AR KUNG-FU
PLATTFORM ARCADE



■ Oolongs Doppelgänger imitiert euren Kampfstil und springt genauso hoch. Seine Kampfmanöver sind nicht vorhersehbar.
SO SCHLAGT IHR IHN: Genau wie bei Tonfun hüpft ihr wild herum und sucht nach einer offenen Flanke. Schlagt zu und zieht euch zurück.

LANG

SPIEL YIE AR KUNG-FU
PLATTFORM MSX

■ Lang ist die MSX-Variante von Star aus der Automaten-Version. Doch hier wirkt sie aggressiver, da sie Wurfsterne in drei Höhen schmeißt.
SO SCHLAGT IHR SIE: Duckt euch und hüpft im richtigen Moment, attackiert dann aus der Nähe. Springt schnell weg, um dem Angriff auszuweichen.



selbe, allerdings musste man nun zunächst drei Bildschirme weit gegen Ninjas kämpfen, bevor man zum nächsten Bossgegner gelangte. Unterwegs sammelte man auch Oolong-Tee ein, der die eigene Energie wieder auffrischt. Bizarr erscheinen einige Endgegner: Po-Chin etwa trachtet danach, uns zu Tode zu furzen.

Teil 2 bot einen Zweispieler-Modus, in dem Held Lee-Young gegen einen der drei Bosse Yen-Pei, Lan-Fang oder Po-Chin antritt. Die Balance stimmt dabei aber nicht. Ein anderes Feature war eine echte Innovation: Lan-Fang ist die unseres Wissens erste spielbare Kämpferin im Prügelgenre.

Auch bei *Yie Ar Kung-Fu II* schnappte sich Ocean die Rechte für die Heimversionen. Peter Johnson berichtet: „Der Nachfolger war ziemlich ähnlich zum Original, nur mit neuer Grafik und Gegnern. Ich konnte vieles aus meiner ersten Portierung wiederverwenden." Ocean lieh dem Programmierer einen MSX-Computer. „Den habe ich noch irgendwo auf dem Dachboden, zusammen mit dem Originalmodul."

Unter den Konvertierungen stach vor allem die C64-Version hervor, dank der Sprite-Grafik von Andrew Sleigh und dem Soundtrack von Martin Galway. Andrew erinnert sich gerne an seinen Beitrag: „Es war mein erstes C64-Spiel für Ocean. Zuerst arbeitete ich an *Short Circuit*. Nachdem ich noch einige Spectrum-Grafiken gebastelt hatte, kam ich zu diesem Spiel. Ich musste allerlei neue Techniken erlernen, doch das Ergebnis stimmt." Andrew weist außerdem darauf hin, dass es Po-Chins Pups-Angriffe nicht in Oceans Konvertierungen schafften. „Er wurde quasi einfach umgedreht, und es kam Feuer aus seinem Rachen."

Doch Ocean erhielt unerwartete Konkurrenz aus dem eigenen Land. Publisher-Konkurrent The Edge sicherte sich die Rechte an Konamis Prügelspiel *Shao-Lin's Road* und bewarb es als: „Riesenhit und Nachfolger von *Yie Ar Kung-Fu*". Zwar kam *Shao-Lin's Road* nach *Yie Ar Kung-Fu* in die Spielhallen, doch die Werbung implizierte, dass es sich um einen echten Nachfolger handelte. Obendrein benannte der Publisher den Helden in Lee um. Das britische Magazin *Crash* verglich beide Spectrum-Umsetzungen in einem Doppel-Test und vergab 67 % an *Shao-Lin's Road* und nur 48 % an *Yie Ar Kung-Fu II*. Es war nur ein kurzer Zweikampf, denn weder das Lee-Imitat noch Oolong, Lee und Lee-Young tauchten jemals wieder auf.

Im Zuge des *Street Fighter*-Hypes plante Konami 1993 zwar ein neues Beat-em-up-Spiel mit dem Projektnamen *Yie Ar Kung-Fu 2*. Allerdings kam es unter dem Namen *Martial Champion* auf den Markt, ohne jeglichen Bezug zum Original, auch wenn Kämpfer Jin einem gealterten Lee ähnelt. Stattdessen taucht seitdem *Yie Ar Kung-Fu* regelmäßig in Retro-Spielsammlungen auf. Die original Arcade-Version findet man in *Konami Arcade Classics*, *Konami Collector's Series*, *Oretachi Gesen Zoku*, *Konami Arcade Classics* und *Microsoft's Game Room*. Beide MSX-Portierungen befinden sich auch in der *Konami Antiques MSX Collection*, während die NES-Umsetzung Teil von *Konamis GB Collection* wurde. Daneben ist selbige auch Bestandteil der japanischen Version der Retro-Konsole NES Mini. Das Automaten-Original ist außerdem 2007 bei Xbox Live Arcade erschienen, mit erweiterter Grafik und einer halbherzigen Online-Funktion.

Die interessanteste Umsetzung erhielt 2002 der Game Boy Advance. Denn die originalgetreue Prügelei lässt sich mit der Eingabe des legendären Konami-Cheatcode im Titelbildschirm erweitern. Nach dem Kampf mit Blues geht es in einen Bambuswald, wo euch zwei neue Kontrahenten empfangen – die messerschwingende Bishoo und der Krieger Clayman. Außerdem unterstützt das Spiel Zweispieler-Duelle über das Link-Kabel. Damit hat man endlich die freie Wahl aus allen 14 Kampfkünstlern. *



» [GBA] Im Versus-Modus auf GBA bleibt die Wahl aus 14 Kämpfern.



» [GBA] Bonuskämpfe gegen Bishoo und Clayman finden im Bambuswald statt.

»Zu dieser Zeit hatten wir nicht die Prozessor-Power oder den Speicher.«

PETER JOHNSON

PO-CHIN



SPIEL YIE AR KUNG-FU II
PLATTFORM MSX

■ Der schwergewichtige Pho-Chin ist der dritte Bossgegner und kann üble Faulgase ablassen, die euch betäuben.
SO SCHLAGT IHR IHN: Springt über seine Emissionen oder kickt diese, danach deckt ihr ihn mit Knöchelschlägen ein und tretet in seinen Rücken.

MEI-LING

SPIEL YIE AR KUNG-FU II
PLATTFORM MSX

■ Dieser weibliche Kämpfer ist tödlicher, als sie aussieht. Sie wirft Kampfmesser und holt zu hohen Kicks aus.
SO SCHLAGT IHR SIE: Hüpft über ihre geworfenen Messer und setzt eurerseits Kicks im Flug ein. Haltet Abstand, bleibt immer in Bewegung!



LI-JEN



SPIEL YIE AR KUNG-FU II
PLATTFORM MSX

■ Der finale Endgegner von Teil 2 ist ein ehrwürdiger Meister, der Blitze vom Himmel zucken lässt. Außerdem kann er sich teleportieren.
SO SCHLAGT IHR IHN: Springt niemals, sonst werdet ihr vom Blitz getroffen. Pirscht euch heran und trefft mit tiefen Kicks. Viel Glück!

CLAYMAN

SPIEL YIE AR KUNG-FU
PLATTFORM GBA

■ Dieser Bonus-Boss taucht nur auf dem GBA auf, wo er euch über die Schulter wirft oder mit seinem Schwert traktiert.
SO SCHLAGT IHR IHN: Er ist nur gegen tiefe Schläge anfällig. Nach seiner Niederlage zerfällt er zu Staub.



DIE HISTORIE VON

MORTAL KOMBAT

Heiß geliebt und kontrovers diskutiert: An der übertriebenen Gewaltdarstellung von *Mortal Kombat* scheiden sich die Geister. Wir sprechen mit Seriengründer Ed Boon über das erste Vierteljahrhundert der Beat-em-up-Reihe.

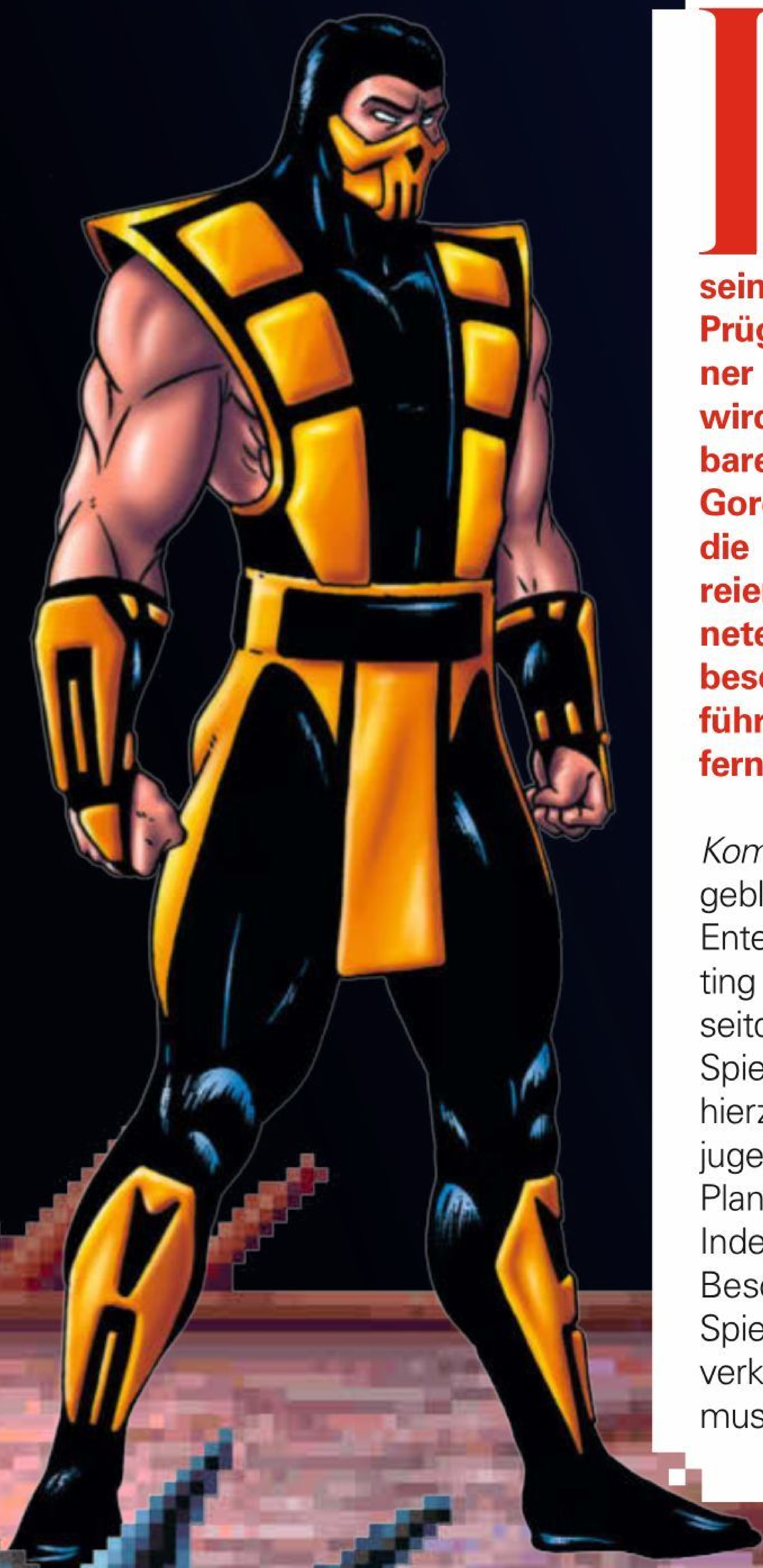


» [Spielhalle] Shang Tsung war als spielbarer Charakter besonders schwer zu meistern.





» [Spielhalle] Szenen wie diese sorgten für Kontroversen.



In der Geschichte der Videospiele gibt es wenige vergleichbare Titel, die auf ähnliche Art und Weise Berühmtheit erlangt haben. Vor allem in den Anfangsjahren der Reihe sorgte *Mortal Kombat* für heftige Kontroversen ob seiner zur Schau gestellten Brutalität. Ein Prügelspiel, bei dem man seinen Gegner töten kann? Für die Kritiker wird hier eine unverhandelbare Grenze überschritten, Gore-Fans hingegen sehen die spritzenden Innereien als überzeichnete Belohnung für besonders gut ausgeführte Moves, bewusst fernab jeglicher Realität.

Während *Mortal Kombat* in den USA maßgeblich zur Gründung des Entertainment Software Rating Boards (ESRB) führte, das seitdem, ähnlich der deutschen USK, Spiele in Altersgruppen einstuft, rief der Titel hierzulande die damalige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) auf den Plan. Sie setzte *Mortal Kombat* 1994 auf den Index, während das Amtsgericht München die Beschlagnahmung anordnete, wodurch das Spiel auch nicht mehr „unter der Ladentheke" verkauft werden durfte. Besitzer des Titels mussten allerdings keine Strafe fürchten.



Elf Jahre später wurde die Beschlagnahmung wieder aufgehoben, doch die Indizierung des ersten Teils besteht nach wie vor. Von den 21 weiteren Serienteilen wurde gerade einmal drei nicht indiziert, allerdings nur unter der Auflage, geschnitten veröffentlicht zu werden. Seit dem 2015 erschienenen *Mortal Kombat X* scheint die mittlerweile unter Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) firmierende Behörde ihren Kurs an den Zeitgeist angepasst zu haben, denn das selbst für *Mortal Kombat*-Verhältnisse äußerst brutale Spiel durfte in Deutschland komplett ungeschnitten mit der Einstufung „Ab 18" auf den Markt kommen. Begründet wurde die Entscheidung mit dem Argument, das Indizierungskritiker schon seit Jahren vorbringen: Der Gewaltgrad sei zwar heftig, habe aber durch die Fantasy-Elemente eine genügend große Distanz zur Realität.

Wenden wir uns der Geschichte der Serie zu. Diese gliedert sich in verschiedene Zeitabschnitte, von denen der erste die 2D-Ära darstellt. Im Gegensatz zu den Sprites, die alle anderen Kampfspiele nutzten, definierte sich *Mortal Kombat* teilweise durch seine eigene Optik. „Die Idee zum ersten *Mortal Kombat* hatten wir, weil wir eine (relativ neue) Digi- ▶

HIER KOMMT JOHNNY!

In den ersten beiden Titeln wurden Johnny Cage und die Ninja-Charaktere von Daniel Pesina verkörpert – wir erinnern uns mit ihm an seine Rolle.



© Daniel Pesina

» Daniel – vorne in der Mitte – posiert mit Schlagring.

RG: Wie kamst du mit *Mortal Kombat* in Verbindung?

DP: Kurz gesagt: über ein paar Freunde. Wir waren eine Clique, die sich gemeinsam Filme ansah, Comics sammelte, *Dungeons & Dragons* spielte, Kassetten aufnahm und so weiter. Einer der Gruppe war John Tobias, der mich Jahre später anrief, um mich um Hilfe bei einem Prügelspiel zu bitten. Er wollte mich, Rich DiVizio und meinen Bruder Carlos Pesina auf Video aufnehmen, während wir verschiedene Kampfbewegungen vollführten. Dazu hatte er ein paar Skizzen für Figuren, die er sich ausgedacht hatte und seiner Firma Midway Games zeigen wollte.

Ich stimmte zu, über das Projekt bis zur Präsentation bei Midway Stillschweigen zu bewahren. John filmte ein paar Szenen und präsentierte sie. Die Firma zeigte Interesse und wollte mehr sehen, also vereinbarten wir ein Treffen, um die Ideen mit ihnen zu diskutieren. Während dieses Meetings sprachen wir über Kung-Fu-Filme wie *Der Mann mit der Todeskralle, Big Trouble In Little China* oder *Die Unbesiegbaren Fünf*, die uns gut gefallen hatten. Als wir wieder gingen, hörte ich, wie John den Kollegen von Midway nach seiner Meinung fragte. Dieser schüttelte den Kopf und machte ein sauertöpfisches Gesicht. Später rief John mich an und erzählte mir, dass ihnen die Idee eines Kampfspiels gut gefallen hätte – aber nicht die unseres Kampfspiels. Eine neue Idee für ein Mainstream-Kampfspiel mit Jean-Claude van Damme manifestiert sich.

RG: Kanntest du vorher schon Kampfspiele?

DP: Ich spiele Prügelspiele eigentlich nicht sehr häufig, weil mich das Kämpfen nicht sonderlich interessiert und meiner Meinung nach verschiedene Elemente einfach fehlen.

RG: Musstest du für deine Rolle als Johnny Cage irgendetwas recherchieren?

DP: Das meiste ergab sich während der Dreharbeiten. Die Figur des Johnny Cage basierte etwa auf Daniel Rand als Iron Fist. Er sagte mir, ich solle mich wie ein Filmstar aufführen, also kam ich heraus, winkte in die Kamera und gab Luftküsse. Das gefiel John, der wollte, dass ich dies auf die Spitze trieb. Also kam ich beim nächsten Mal mit Sonnenbrille, zeigte meinen Bizeps und warf die Brille in die Menge. So lief die Charakterentwicklung im Prinzip bei den ersten drei Charakteren – Cage, Kano und Raiden. Danach setzten wir auch Ideen um, die nicht von unserer Gruppe kamen.

RG: Inwieweit waren deine Moves für das Spiel vorgegeben?

DP: Was die Moves betrifft, verbrachten John und ich am ersten Tag acht Stunden mit dem Drehen von Martial-Arts-Bewegungen, um dem Spiel eine Richtung zu geben. Am zweiten Tag hatten wir ein paar Dinge gelernt und gruppierten die Moves in hoch, mittel und tief. Am dritten Tag übten wir Knie- und Kopfstöße und das Fallen auf harten Untergrund – Autsch!

RG: Warum war *Mortal Kombat II* dein letzter Auftritt in der Serie?

DP: Mir wurde zugesagt, dass nur 200 Automaten produziert werden würden. Als die Verkaufszahlen explodierten, fragte ich, was los sei, und mir wurde ein Bonus versprochen. Den bekam ich zwar nie, aber ich dachte mir, dass sie ihn schon nicht vergessen würden. Dann kam das Spiel auf die Konsolen, und ich erwähnte unsere Vereinbarung. Sie sagten mir, ich solle mir keine Sorgen machen. Am Ende boten sie mir einen neuen Vertrag an, mit dem ich meine Rechte praktisch komplett verloren hätte – das fand ich nicht fair und half ihnen deshalb nie wieder.

RG: Warum ist *Mortal Kombat* deiner Meinung nach noch heute so beliebt?

DP: Das Spiel schafft Verbindungen und Freundschaften. Die Leute erinnern sich daran, wie sie das Spiel stundenlang im Keller oder in ihrem Zimmer zockten, allein oder mit anderen. Sie schwänzten die Schule und bekamen Ärger. Es gibt so viele Geschichten. Manche dieser Freundschaften halten bis heute, und dieselben Leute spielen es immer noch gemeinsam.

RG: Hast du noch eine letzte Botschaft für alle Fans von *Mortal Kombat* da draußen?

Hört nie auf, kreativ zu sein, und: Manchmal im Leben müsst ihr einfach KÄMPFEN!

talisierungstechnik von Midway mit einem Kampfspiel verbinden wollten", erklärt Ed Boon, der Mitbegründer der Reihe und heutige Creative Director bei NetherRealm Studios.

Mit Hilfe dieser Technik konnten die Entwickler real gefilmte Objekte als Vorlage für Sprites nutzen, statt sie selbst zeichnen zu müssen. Damit ein Prügelspiel zu machen entsprach dem Trend der damaligen Zeit. „1991 war *Street Fighter II* ein Riesenhit. Daher wollten wir ursprünglich ein ähnliches Spiel mit Jean-Claude van Damme machen. Als der die Idee ablehnte, beschlossen wir, uns einfach unsere eigenen Charaktere auszudenken."

Als Setting sollte ein Kampfsportturnier dienen, bei denen die Kämpfer des Earthrealm (im Prinzip unsere Welt) diesen vor dem Magier Shang Tsung beschützen müssen. Im Verlauf der Serie treten weitere Details der Geschichte zutage: Shang Tsung handelte auf Befehl von Shao Khan, dem Herrscher des übernatürlichen Reiches von Outworld.

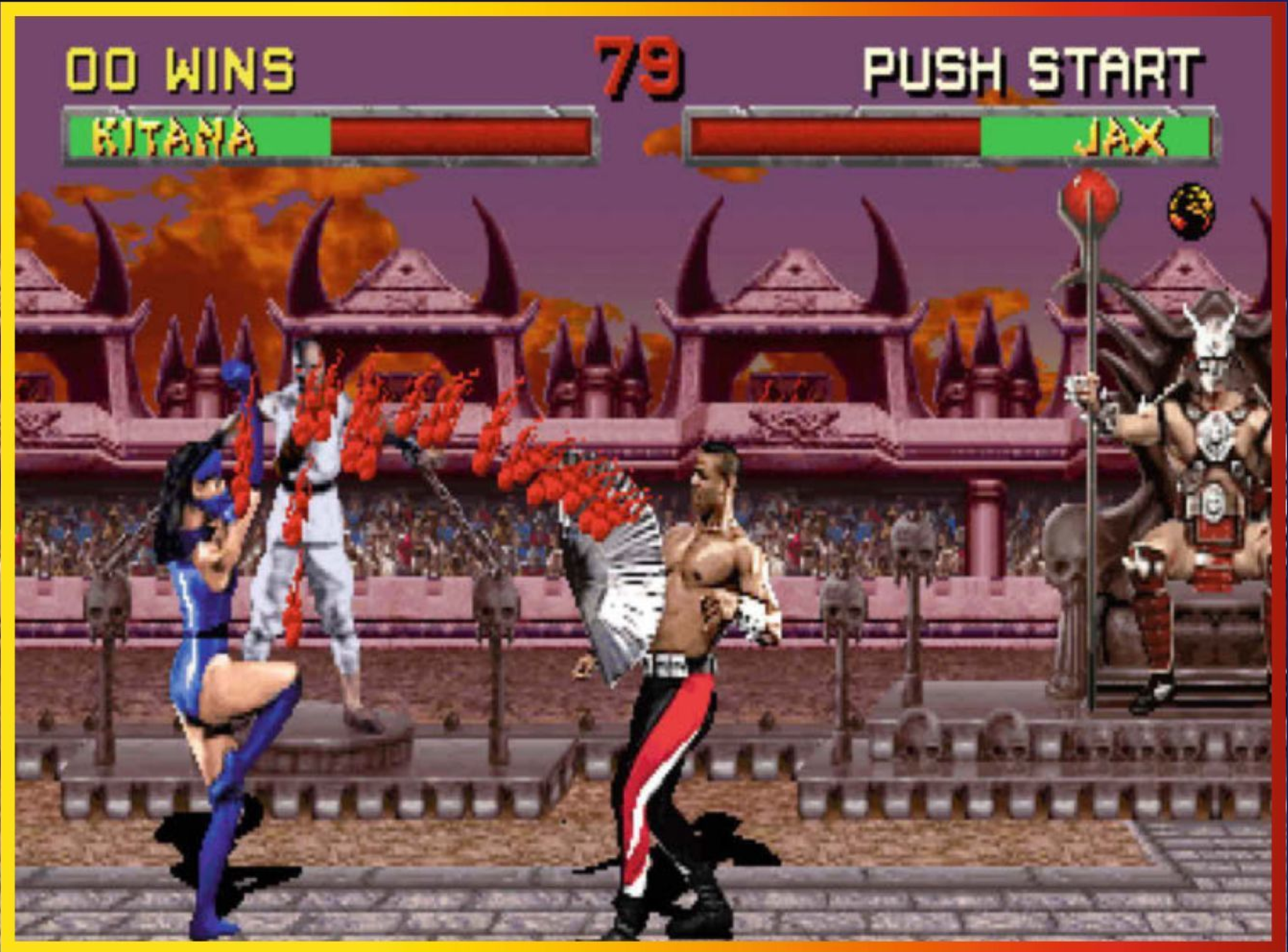
Wie Fans von Ataris *Pit-Fighter* zu Recht einwenden, war Midway nicht das erste Studio, das diese Art von Digitalisierung in einem Prügelspiel verwendete. Doch aufgrund der Marktlage sah man bei Midway die Messlatte bei *Street Fighter* und weniger bei anderen Genrevertretern. „*Street Fighter* hatte diese Anime-Optik, und wir wollten, dass unser Spiel anders und besser aussah. Die Grafik von *Mortal Kombat* sollte real aussehen und die Spielwelt bestand aus echten Menschen und echten Objekten", erklärt Ed. „Durch den realistischen Look unserer Charaktere mussten wir auch andere naturgetreue Elemente wie Blut dazunehmen." Dieser neue Grafikstil beeinflusste auch andere Titel wie *Way Of The Warrior, Tattoo Assassins* und sogar *Street Fighter: The Movie*.

Während das Team also bei der Grafik eigene Wege einschlug, kamen beim Stil und bei den Themen viele Einflüsse aus der zeitgenössischen Popkultur. „*Mortal Kombat* wurde von vielen Filmen inspiriert, die wir als Jugendliche gesehen hatten", erzählt uns Ed. „*Big Trouble In Little China* war sicherlich einer der wichtigsten hiervon." Diese Optik zeigte sich vor allem beim ersten Teil und wurde beim Nachfolger durch Fantasy-Elemente ergänzt, da dieser in Outworld spielte.

Der Entwurf der Figuren gestaltete sich schon ein wenig schwieriger. „Wir hatten noch nie ein Prügelspiel gemacht, also mussten wir viel herumprobieren. Wir wussten aber, dass unsere Charaktere auch ‚magische' Special Moves haben sollten und wir uns nicht so streng an den Martial Arts orientieren mussten", sagt Ed. Einzig der vierarmige Boss Goro war so fremdartig, dass



» Ed Boon war bei *MK* von Anfang an dabei.



» [Spielhalle] Die neuen Figuren von *MKII* fanden schnell ihre Fans.



er mit Knetanimation umgesetzt wurde statt mittels eines menschlichen Darstellers. „Scorpion und Sub-Zero sind sicherlich die kultigsten aller *Mortal Kombat*-Charaktere", ergänzt Ed. „Aber natürlich auch Raiden und Shang Tsung."

Alle vier erwähnten Figuren fanden sich auch in *Mortal Kombat II* wieder, genau wie Liu Kang und Johnny Cage. Allerdings gab es auch abgedrehte Elemente, etwa Barakas Klingenarme oder die nichtmenschlichen Züge von Reptile.



Mortal Kombat 3 etablierte die Serientradition, jeweils fünf Hauptfiguren des Vorgängers wegzulassen und stattdessen sieben neue einzuführen. Dies lag allerdings bei der Premiere daran, dass Midway sich mit einigen der Schauspieler überwarf und deren Charaktere somit gestrichen oder neu gecastet werden mussten. Die Digitalisierung stellte sich jedoch bald als begrenzender Faktor heraus, besonders als mit Wiederveröffentlichung von *Mortal Kombat 3* im Rahmen der *Mortal Kombat Trilogy* Figuren wieder eingeführt wurden, die zuvor gestrichen worden waren. So erstellte man die neuen Moves von Baraka, Kintaro und Shao Kahn anhand alter, unbenutzter Sprites aus dem zweiten Teil.

Doch so ansprechend die Charaktere und das Setting auch waren – *Mortal Kombat* hätte bei den Spielern nie solchen Anklang gefunden, wenn die Kämpfe nicht mindestens solide gewesen wären. Schon im ersten Teil gab es das Fünf-Knöpfe-System mit hohem und tiefem Schlag, hohem und tiefen Kick sowie dem Blocken. „Wir wollten, dass der Spieler rückwärts gehen konnte, ohne die Angriffe seines Gegners blocken zu müssen. Darin wollten wir uns von *Street Fighter* unterscheiden", sagt Ed. „Außerdem sollte der Joystick nur für Bewegungen da sein und alle anderen Aktionen mit den Knöpfen ausgelöst werden."

Natürlich waren die spektakulärsten Attacken diejenigen am Ende eines Kampfes. Im ersten *Mortal Kombat* verfügte jede Spielfigur über einen charakteristischen Finishing Move, genannt Fatality, der den Gegner tötete. An diesen brutalen Manövern störten sich die meisten der Kritiker, doch sie waren auch einer der wesentlichen Erfolgsfaktoren. Die Moves selbst waren zwar stark überzeichnet, wirkten aber auf viele Spieler doch tendenziell schockierend, eben weil die Spielfiguren so realistisch aussahen.



ZEITSTRAHL

Hier eine zeitliche Übersicht über alle je erschienenen Titel der *Mortal Kombat*-Reihe.

1992	MORTAL KOMBAT
1993	MORTAL KOMBAT II
1995	MORTAL KOMBAT 3
1995	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
1996	MORTAL KOMBAT TRILOGY
1997	MORTAL KOMBAT 4
1997	MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO
1999	MORTAL KOMBAT GOLD
2000	MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES
2002	MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
2004	MORTAL KOMBAT: DECEPTION
2005	MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
2006	MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON
2006	MORTAL KOMBAT: UNCHAINED
2007	ULTIMATE MORTAL KOMBAT
2008	MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
2011	MORTAL KOMBAT
2011	MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION
2015	MORTAL KOMBAT X
2019	MORTAL KOMBAT 11



» [PS2] Den Kriegshammer hat sich Liu Kang während des Kampfes geschnappt.

Die ersten Fatality Moves waren noch sehr düster, aber im weiteren Verlauf der 2D-Ära wurden sie zu so etwas wie Running Gags und dienten durch Spielarten wie „Babalities" sogar der Belustigung der Spieler. Natürlich waren sie immer noch schwierig hinzubekommen und es war nirgends offiziell dokumentiert, wie sie auszuführen waren. „Von Anfang an wollten wir versteckte Elemente im Spiel haben", erinnert sich Ed. „Die Spieler mussten [die Fatalities] schon selbst herausbekommen. So verstärkte sich das Interesse der Spieler, die natürlich nicht wissen konnten, ob nicht noch mehr verborgene Elemente zu finden waren."

„Ich hatte schon immer ein Faible für Geheimnisse und Easter Eggs. Bei *Mortal Kombat* haben wir uns diesbezüglich ausgetobt", gibt Ed zu. „Mein Favorit ist der geheime Charakter Reptile. Bei *Street Fighter* gab es lange Zeit das Gerücht eines ‚Sheng Long', der ein geheimer Kämpfer oder ein Boss sein sollte. Wie cool war es also, tatsächlich einen versteckten Charakter zu haben? Die Idee kam mir eines Tages beim Mittagessen, und schon am Abend war er im Spiel. Ich erzählte niemandem davon und hoffte, dass er so selten gefunden werden würde, dass ihn die meisten nicht für echt hielten."



In diesen ersten Jahren explodierte der Bekanntheitsgrad von *Mortal Kombat* förmlich. Wie in einer an Spielhallenbesitzer gerichteten Broschüre zu lesen war, bedeutete *Mortal Kombat* „für die Kids Macht, für Sie harte Dollars!" Von Acclaim kamen Umsetzungen für heimische Konsolen, wobei von den Fans allerdings besonders bei der SNES-Version der stark reduzierte Gewaltfaktor kritisiert wurde, der Nintendos Inhaltsvorgaben geschuldet war. Für den dritten Teil veröffentlichte Midway ein kostenloses Automaten-Upgrade namens *Ultimate Mortal Kombat 3*, das mehr Gleichgewicht ins Spiel brachte und die beiden Lieblinge Kitana und Scorpion zurückkehren ließ.

Inzwischen hatte *Mortal Kombat* die Grenzen dessen erreicht, was in 2D vernünftig machbar war. Obwohl die digitalisierten Sprites besser aussahen als die 3D-Modelle von *Virtua Fighter 2* und *Tekken*, war das die Konkurrenz, mit der sich *Mortal Kombat* auseinandersetzen musste. So beschloss man, ab *Mortal Kombat 4* (1997) ebenfalls auf 3D zu setzen, wodurch die Serie eine neue Ära betrat.





» [GameCube] Bo' Rai Cho erbricht sich gerne mal in die Arena.

Für die Grafiker gestaltete sich der Umstieg nicht immer einfach. Einerseits konnten sie in 3D nun jeden beliebigen Bewegungsablauf umsetzen, den sie im Sinn hatten – es gab zwar immer noch Motion Capturing, größtenteils aber Animationen von Hand. Auf der anderen Seite war das Team an Sprites gewöhnt und musste den Vorsprung, den andere Studios im 3D-Bereich hatten, erst wieder wettmachen. Da die Grafik nun nicht mehr realistischer als bei anderen Prüglern wirkte, hatte man auch ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal verloren. Dennoch sah der erste PS2-Titel *Mortal Kombat: Deadly Alliance* schon ziemlich gut aus, und spätestens mit *Mortal Kombat: Armageddon* war man zum Ende dieser Konsolengeneration wieder grafisch gleichauf mit der Konkurrenz.

Die 3D-Grafik erlaubte auch ungewohnte Neuerungen in der Spielmechanik. So konnte man bei *Mortal Kombat 4* Angriffen durch einen Schritt zur Seite ausweichen, und die Arenen wiesen ab *Mortal Kombat: Deadly Alliance* verschiedene Formen und Größen auf. Seit *Mortal Kombat: Deception* waren diese sogar mit diversen Fallen gespickt, die jedem unvorsichtigen Spieler einen sofortigen Tod einbrachte, der sich dort hineinschubsen ließ, egal wie viele Lebenspunkte er noch übrig hatte.

Eine weitere große Neuerung während der 3D-Ära waren die Waffen. Bis Teil 3 gab es sie gar nicht, im vierten Teil kamen sie noch selten vor, aber bereits bei *Deadly Alliance* war es möglich, aus drei Kampfstilen auszuwählen: zwei unbewaffneten und einem mit Waffen. Die Special Moves blieben zwar die gleichen, aber die grundlegende Taktik unterschied sich vollständig und konnte jederzeit geändert werden. Dieses System wurde auch bei *Deception* beibehalten und erst bei *Armageddon* auf zwei Kampfstile reduziert.

Das Durchwechseln der Hauptfiguren, das mit *Mortal Kombat 3* begonnen hatte, wurde in der 3D-Ära zum Standard. Die neuen Kämpfer des dritten Teils fehlten im vierten, und bei *Deadly Alliance* war sogar der Serienheld Liu Kang nicht mehr an Bord. Als *Mortal Kombat: Armageddeon* alle bis dato jemals aufgetretenen Figuren gemeinsam auf die Bühne holte, war deren Zahl auf beachtliche 60 angewachsen. Außerdem versuchte die Serie, durch mehr Spielmodi neue Wege zu beschreiten, etwa durch den Konquest-Modus für Einzelspieler, der einen Hauch von Action-Rollenspiel mitbrachte. In *Deception* gab es darüber hinaus die Minispiele *Puzzle Kombat* und *Chess Kombat*, bei *Armageddon* sogar ein Kart-Rennspiel namens *Motor Kombat*.

In der 3D-Ära experimentierte die Reihe oft mit derlei neuen Konzepten, was bei den Kritikern und den Fans recht gut ankam – wenn auch ein neuer Teil von *Mortal Kombat* nicht mehr das Riesenereignis darstellte, das es noch Anfang der 90er gewesen war. Die Wertungen für *Deadly Alliance* bewegten sich um die 80 % und Ed verriet in einem Interview mit *NowGamer* im Jahr 2011, dass der Teil sich etwa 3,5 Millionen Mal verkauft hatte. Auch *Deception* stand mit 1,9 Millionen abgesetzten Exemplaren im ersten Jahr sehr gut da. Bei *Armageddon* bemängelten die Kritiker, dass es überladen sei, viele der zahlreichen Charaktere zumindest Nicht-Hardcore-Fans unbekannt wären und die Figuren sich zu allem Überfluss sehr ähnlich spielen würden. Die Wertungen rangierten dementsprechend eher um die 70 %. Dennoch erreichte auch dieser Teil wieder eine siebenstellige Verkaufszahl, wenn auch nur noch knapp. ▶



» Von Anfang an wollten wir viele versteckte Elemente im Spiel haben. «

ED BOON



» [PS3] Gaststar Kratos fühlt sich hier wie zu Hause.

FINISH HIM!

Bei *Mortal Kombat* könnt ihr euch des Gegners auf vielfältige Weise entledigen – mit teils krassen Finishing Moves.



FATALITY

MORTAL KOMBAT

■ Der allererste Finishing Move ist für viele Fans auch der beste. Mit den Fatalities könnt ihr den Gegner kaltblütig um die Ecke bringen, oft auf amüsante Art und Weise.



FREUNDSCHAFT

MORTAL KOMBAT II

■ Statt den Gegner zu töten, warum nicht Freundschaft mit ihm schließen? Eine kreative Antwort auf die Gewaltverherrlichungsvorwürfe.



ARENA-FATALITY

MORTAL KOMBAT

■ Viele Arenen bieten einzigartige Möglichkeiten wie ein Säurebad. Stacheln aus dem Boden sind eine der bekanntesten Varianten.



BABALITY

MORTAL KOMBAT II

■ Mit bestimmten Moves könnt ihr euren Gegner in ein schnullerndes Kleinkind verwandeln – mal etwas ganz anderes!



GNADE

MORTAL KOMBAT 3

■ Wenn ihr denkt, den Sieg noch nicht verdient zu haben, könnt ihr ein wenig von eurer Lebensenergie opfern, um den Opponenten weiterkämpfen zu lassen.



ANIMALITY

MORTAL KOMBAT 3

■ Ganz ähnlich den klassischen Fatalities, nur dass sich euer Kämpfer dabei in einen Hai, Eisbären oder eine Riesenspinne verwandelt.



BRUTALITY

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

■ Bei diesen Combos aus elf Schlägen explodiert euer Gegner in einer Wolke aus Blut. Sie sind schwieriger auszuführen als normale Fatalities.



HARA KIRI

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

■ Euer Kämpfer kann Selbstmord begehen – aber nur, wenn ihr die richtigen Tasten drückt, bevor der Gewinner seinen Finisher ausführen kann.



KREATE-A-FATALITY

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

■ Anstelle individueller Finishing Moves erlaubt dieses System, dass sich viele Kämpfer eine breite Palette von Brutalitäten teilen.



HEROIC BRUTALITY

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

■ Da Superman natürlich niemanden umbringen darf, können die DC-Figuren nur vergleichsweise harmlose Finishing Moves ausführen.



GRUPPEN-KILL

MORTAL KOMBAT X

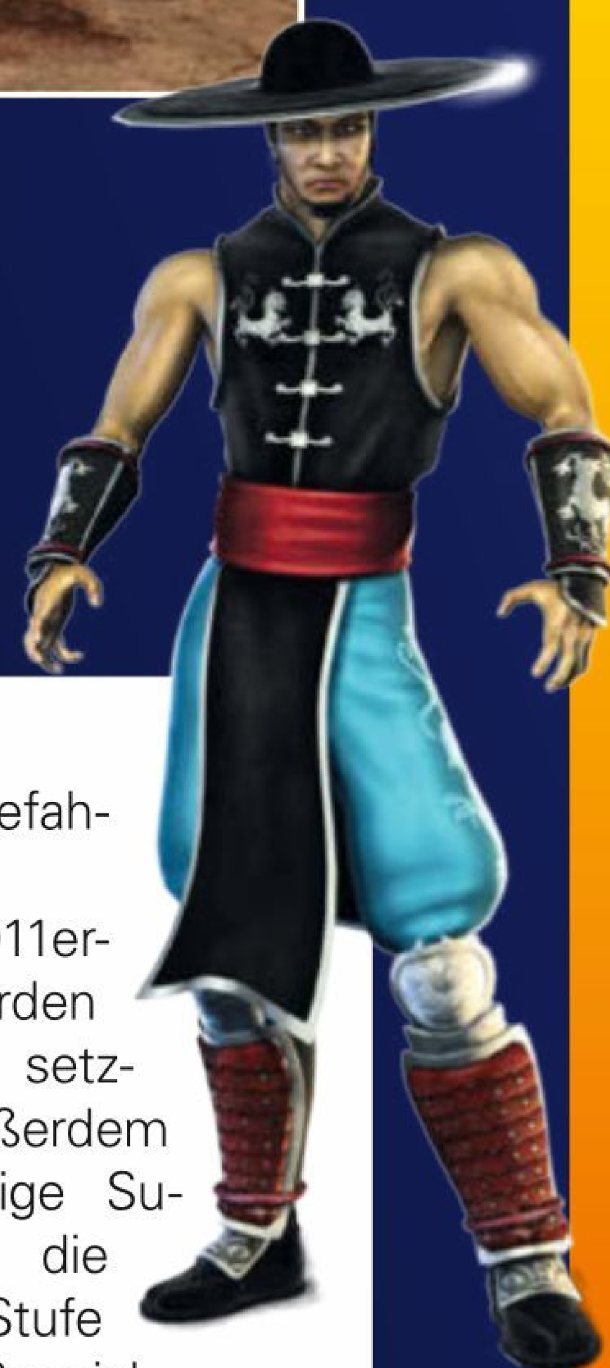
■ Jede der fünf Gruppen von Mortal Kombat X hat ihre eigenen Moves, die ihr mit jedem Charakter der Gruppe nutzen dürft.


» Über die Jahre sind einige Charaktere zusammengekommen.



» [PS2] Die Arenen machen einen Großteil des Reizes aus.



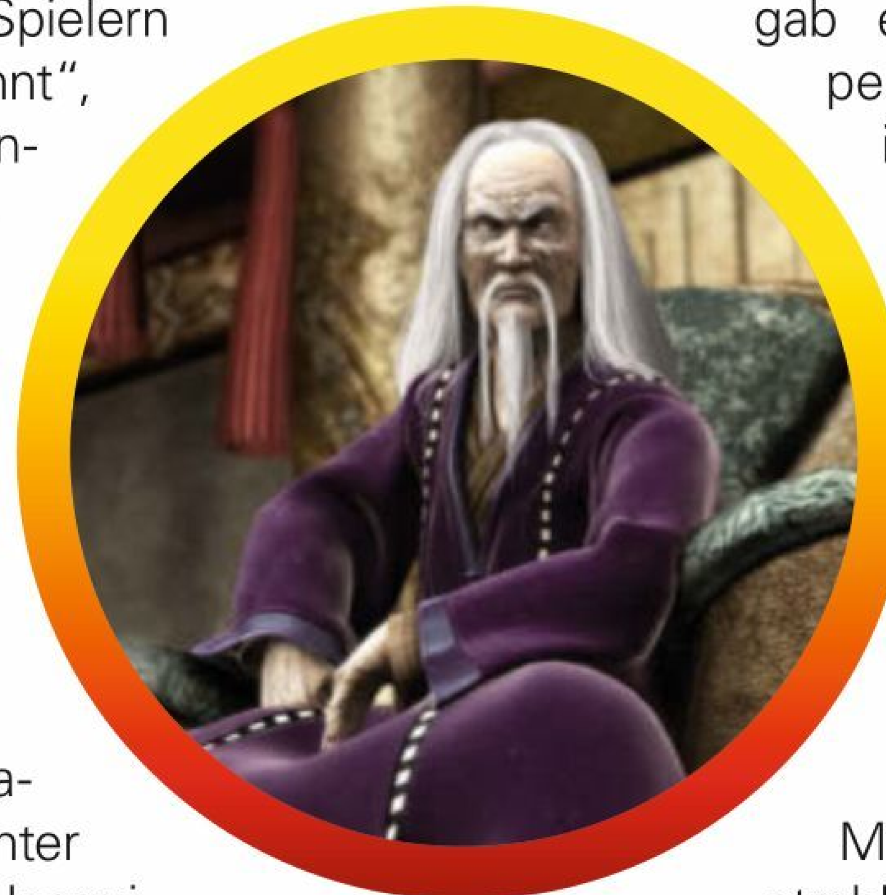


» Ich hatte schon immer ein Faible für Easter Eggs. Bei *MK* haben wir uns diesbezüglich ausgetobt. «
ED BOON

Mit der Einführung der HD-Konsolen war die Zeit für einen erneuten Wechsel reif. Laut Ed war der Plan für *Mortal Kombat 8*, es düsterer zu gestalten und sich bei der Optik an *Gears Of War* zu orientieren. In einem damaligen Interview mit *Game Informer* versprach Ed, dass das Team „alles von Grund auf neu erfand, da das unserer Meinung nach dringend nötig ist". Das passierte dann auch, allerdings später als geplant, da mit *Mortal Kombat Vs DC Universe* ein unverhofftes Lizenzabkommen dazwischenkam.

In diesem Titel konntet ihr mit Batman, Superman, Wonder Woman oder dem Joker gegen eine Reihe von Figuren aus *Mortal Kombat* antreten, wobei das Kampfsystem – obwohl das Spiel immer noch volle Bewegungsfreiheit in 3D bot – stark verbessert und ein Story-Modus ergänzt worden war. Die Fans bemängelten zwar den reduzierten Grad der serientypischen Gewalt und die fehlenden versteckten Extras, aber das Spiel verkaufte sich trotzdem 1,9 Millionen Mal innerhalb nur weniger Monate. Doch auch dieser Erfolg konnte nicht verhindern, dass Midway 2009 Konkurs anmelden musste.

Die Rechte an der Reihe sicherte sich Warner Bros., die auch das Chicagoer Studio übernahmen, aus dem NetherRealm und damit der Entwickler der heutigen Titel wurde. Unter dieser neuen Führung begann endlich die HD-Ära, die mit ihrem Ansatz „Zurück zu den Wurzeln" für viel Freude bei den Fans und den Kritikern sorgte. „Die ersten Serienteile haben sich bei den Spielern ins Gedächtnis eingebrannt", meint Ed. „Der in Kapitel eingeteilte Story-Modus [aus dem DC-Crossover] wurde beibehalten und hat sich seitdem bewährt."



Mortal Kombat X spielte 25 Jahre später und stellte sicher, dass die neuen Charaktere Verbindungen zu den altbekannten hatten – etwa Johnny Cages und Sonya Blades Tochter Cassie oder Jax' Tochter Jacqui. Die Zeit spielt auch im aktuellsten Teil der Reihe eine Rolle. „*MK11* bringt Charaktere aus der Vergangenheit in die Gegenwart, um dort ihre älteren Gegenstücke zu treffen. Das ist Teil der Magie der Geschichte von *Mortal Kombat 11*. Es ist ziemlich abgefahren", sagt Ed.

Auch die Kämpfe der 2011er-Ausgabe von *Mortal Kombat* wurden von Grund auf überarbeitet und setzten nun wieder auf 2D. Außerdem gab es eine dreiteilige Super-Move-Anzeige, die in der ersten Stufe besondere Special Moves eröffnete, in der zweiten Kombo Breaker und, wenn die Anzeige komplett gefüllt war, die neuartigen X-Ray-Moves. Letztere passten in ihrer gleichermaßen brutalen wie aberwitzigen Machart perfekt zur Serie: Mit einem solchen „Röntgenstrahl-Angriff" teilte man nicht nur massiven Schaden aus, sondern sah auch gleich noch, was sie im Inneren des Körpers anrichteten – gebrochene Rippen, zertrümmerte Schädel und so weiter. Dieses neue „Gimmick" wurde auch von *Mortal*





» Sub-Zero gehört einfach zur Serie dazu.

FATALE ESKAPADEN

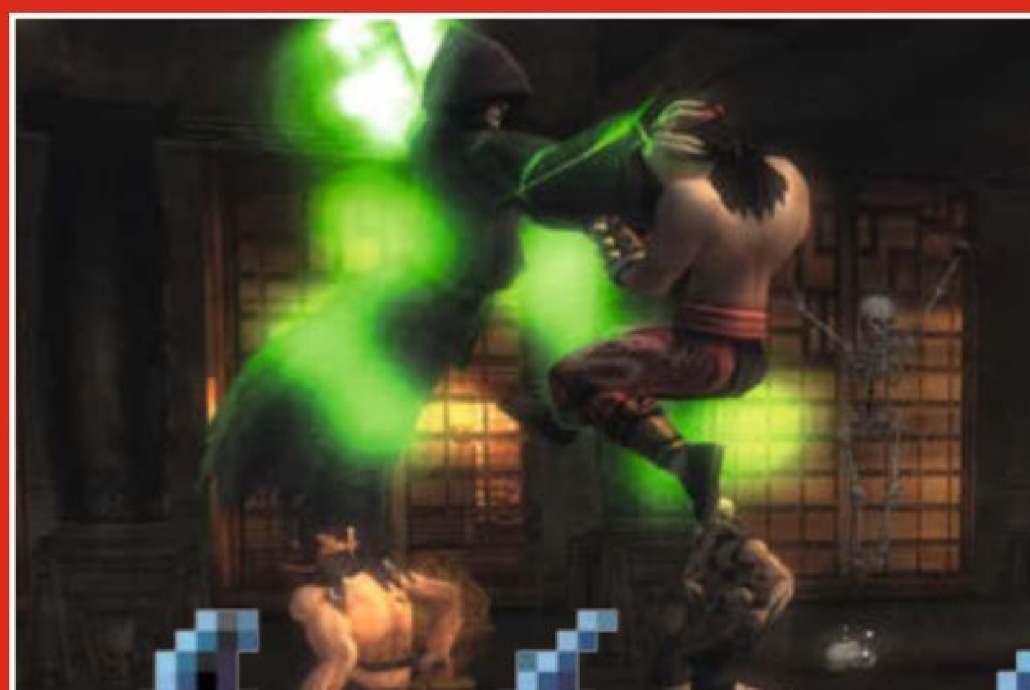
Während die Hauptreihe immer sehr erfolgreich war, kann man das von den Ablegern meistens nicht behaupten.

Bei *Mortal Kombat* wurde seit jeher mehr Wert auf die Ausgestaltung der Geschichte und der Spielwelt gelegt als bei vielen anderen Beat-em-ups. Vor diesem Hintergrund klang ein Spin-off mit beliebten Charakteren der Serie nach einer guten Idee – die Resultate dieser Überlegungen waren allerdings eher durchwachsen.

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero legte einen besonders schlechten Start hin. Das Spiel befasste sich mit der Geschichte von Lin Kuei und führte Figuren wie Shinnok und Quan Chi ein, bevor sie als Kämpfer in *Mortal Kombat 4* erschienen. Leider stellte sich die Mischung von Kampfspiel mit 2D-Hüpf- und Rollenspielelementen als desaströs heraus und der Titel wurde von der Presse verrissen.

Noch schlimmer erging es *Mortal Kombat: Special Forces*. Das Spiel war von Problemen bei der Entwicklung geprägt, und nach dem Weggang mehrerer Programmierer musste Sonya Blade als Charakter komplett gestrichen werden. Die Kritiken waren dementsprechend vernichtend, und laut Ed Boon ist dieser Titel der einzige der Reihe, der keinen Gewinn abwarf.

Der Ruder herumreißen konnte das Team erst mit *Mortal Kombat: Shaolin Monks*, in dem Liu Kang und Kung Lao die Hauptrolle spielten und das an den zweiten Serienteil erinnerte. Der typische Grad an Gewaltdarstellungen war vorhanden, und der Koop-Modus stellte einen willkommenen Gegenpol zum Gegeneinander der Hauptreihe dar. Nachdem sich der Titel eine Million Mal verkauft hatte, wurde die Fortsetzung leider in einem frühen Entwicklungsstadium aus Kostengründen eingestampft.





Kombat X beibehalten, bei dem es außerdem interaktiven Arenen gab. In diesen konnten die Spieler Objekte aufheben und werfen.

Im Kontext der Serie ergab die Wiedereinführung von Elementen aus früheren Episoden durchaus Sinn. „Unser Ansatz war bei allen Serienteilen, also auch bei *Mortal Kombat 11*, viele neue Elemente und Funktionen hinzuzufügen – alles musste sich immer wieder ändern, damit sich die Spiele immer neu anfühlten", sagt Ed. „Wir haben unsere Kampfmechanik durch die Einführung der Krushing Blows ziemlich stark verändert und dadurch, dass die Anzeige nun für Offensiv- und Defensiv-Moves getrennt ist. Dies hat dramatische Auswirkungen auf das Tempo und die Spannung in den Kämpfen", analysiert Ed.

Ferner sagt er zu den Änderungen in *Mortal Kombat 11*: „Die Kämpfer stehen jetzt enger, das Ganze fühlt sich dadurch noch intensiver an." Die beiden neuen Arten von Moves sind die hervorstechendste Änderung. „Durch die Krushing Blows kann der Schaden durch bestimmte Moves extrem gesteigert werden, und außerdem haben sie diese tolle Röntgenoptik", erklärt Ed. „Jeder Kämpfer hat mehrere Krushing Blows, und jeder wird anders ausgelöst. Dadurch kommt eine weitere Ebene an Strategie ins Spiel, und die Kämpfe sind viel weniger vorhersehbar."

Die Fatal Blows sind eine neue Variante, die Ed für ebenso wichtig befindet. „Sie werden verfügbar, sobald deine Gesundheit unter 30 Prozent fällt. So steigt die Spannung drastisch an und beide Kämpfer müssen ihre Strategie ändern, sobald ein Fatal Blow zur Verfügung steht. Plötzlich könnt ihr diesen unheimlich mächtigen Angriff ausführen – und euer Gegner weiß das!" Außerdem kann jeder Kämpfer nun drei Ausrüstungsteile anlegen, die den Kampfstil beeinflussen.



» [Xbox One] Ronda Rousey war in *MK11* die Stimme von Sonya.





» [Xbox One] Natürlich darf auch Scorpion nicht fehlen.

» Plötzlich könnt ihr diesen unheimlich mächtigen Angriff ausführen – und euer Gegner weiß das! « ED BOON

Mit *Mortal Kombat Vs DC Universe* hatte das Team von NetherRealm bereits erste Erfahrungen mit Crossovern gesammelt, und so wurde es zum Trend, dass Krieger von außerhalb der *Mortal Kombat*-Welt ihren Weg in die Serie fanden. In den PlayStation-Versionen von *Mortal Kombat* fand sich 2011 Kratos aus der Reihe *God Of War* wieder, während es für *Mortal Kombat X* ein paar Figuren aus klassischen Horrorfilmen als DLC gab – etwa Freddy Krueger, Jason Voorhees, Leatherface, das Alien oder den Predator. „Wir versuchen immer, für die DLCs ein paar Überraschungen bereitzuhalten. Manchmal sind das ‚Gäste' aus anderen Universen, manchmal aber auch eigene Charaktere, die man schon seit längerer Zeit nicht mehr gesehen hat", verrät Ed. „Bei *MK11* gibt es übrigens beides."

Ganz ohne Zahl hinter dem Namen kehrte die Serie mit *Mortal Kombat* im Jahr 2011 ins Rampenlicht zurück. Es wurde von der Kritik beispielsweise als „erfolgreiche Fortsetzung und Reboot der eigenwilligen Reihe" bezeichnet und verkaufte sich innerhalb von vier Monaten knapp drei Millionen Mal. Laut Warner Bros. waren allein damit bereits die Kosten für die Übernahme von Midway gedeckt. Auch *Mortal Kombat X* fiel bei der Kritik nicht durch und wurde als „eines der besten und umfangreichsten Beat-em-ups" gelobt (aus dem Test auf *GamersGlobal.de* vom 13. April 2015).



Bei den Verkaufszahlen konnte der zehnte Teil sogar noch einen draufsetzen und wurde mit fünf Millionen Einheiten in sechs Monaten zum bisher meistverkauften Serienteil. Darüber hinaus wurde die Reihe inzwischen auch von der E-Sport-Szene wahrgenommen und 2012 auf der renommierten *Evolution Championship Series* ins Repertoire genommen. Auch der zuletzt erschienene elfte Serienteil heimste sehr positive Bewertungen ein.

Heute ist *Mortal Kombat* an einem Punkt angekommen, an dem die serientypische Gewalt immer noch präsent ist, aber nicht mehr die Diskussion über das Spiel dominiert. Dass dieses Merkmal allein kein Garant für dauerhaften Erfolg sein kann, ist auch NetherRealm bewusst. Es gibt keinen Anhaltspunkt dafür, dass das Team sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen gedenkt. „Persönlich glaube ich, dass die Reihe so erfolgreich war, weil wir uns nicht gescheut haben, bei jeden Teil Dinge zu verändern. Jedes Spiel bietet den Fans etwas Neues, und deshalb sind sie uns treu geblieben", konstatiert Ed. „Ich kenne nicht viele Serien, die es seit 25 Jahren gibt und von denen jeder neue Teil die Verkäufe des vorherigen toppen kann." Da hat er sicher Recht – und wir sind gespannt, was aus der Reihe in ein bis zwei weiteren Jahrzehnten geworden sein wird. *


DAMAGE
PILOTS

Rebel Assault

MÖGE DIE CD MIT DIR SEIN!



» **ENTWICKLER:** LUCASARTS
» **ERSCHIENEN:** 1993
» **HARDWARE:** PC, MAC, 3DO, MEGA CD

Von Mick Schnelle

Obwohl die ersten CD-ROM-Laufwerke bereits seit 1985 auf dem Markt waren, wusste die Spielebranche lange Zeit nichts mit dem Medium anzufangen. Die Spiele brauchten sie einfach nicht. *Rebel Assault* änderte das quasi über Nacht.

Es war ein lauschiger Samstagmorgen im Jahr 1993, als die Neuzeit bei mir einzog. Denn obwohl ich damals für die *PC Joker* ein längeres Special über CD-Laufwerke geschrieben hatte und dadurch mit sämtlichen aktuellen Modellen vertraut war, hielt sich meine Begeisterung für dieses Medium doch arg in Grenzen.

Denn es gab praktisch kein einziges Spiel, das eine CD gebraucht hätte. Lediglich einige Umsetzungen älterer Titel standen in den Händlerregalen, und die waren oftmals reine Luftnummern, so wie *Wing Commander*: Die 7 MByte, die das Spiel groß war, wurden einfach von der CD auf die Festplatte kopiert, danach war der Silberling überflüssig. Bezahlen ließ man sich diesen „technischen Fortschritt" aber mit dem doppelten Preis im Vergleich zur Disk-Version.

Ganz Verzweifelte griffen zur Bibel auf CD, die zusammen mit einem Single-Speed-Laufwerk seinerzeit für stolze 1.000 D-Mark angeboten wurde. Andere vervollständigten ihre Clipart-Sammlung mit überteuerten Kollektionen. Doch dann kam besagter Samstag, der bei mir mit der üblichen Fahrt in die Schillerstraße in München begann. Seinerzeit lag dort das Hightech-Mekka der „Weltstadt mit Herz". Kaum hatte ich meinen damaligen Lieblings-Hardwareladen betreten, steuerte ich direkt auf die kistenweise aufgestapelten Mitsumi-CD-Laufwerke zu. Die waren damals der letzte Schrei: Mit 300 D-Mark deutlich billiger als die versammelte Konkurrenz, mit Double-Speed-Technologie ausgestattet, und sogar die benötigte PC-Einbau-Controllerkarte lag bei. Doch was wollte ich damit?

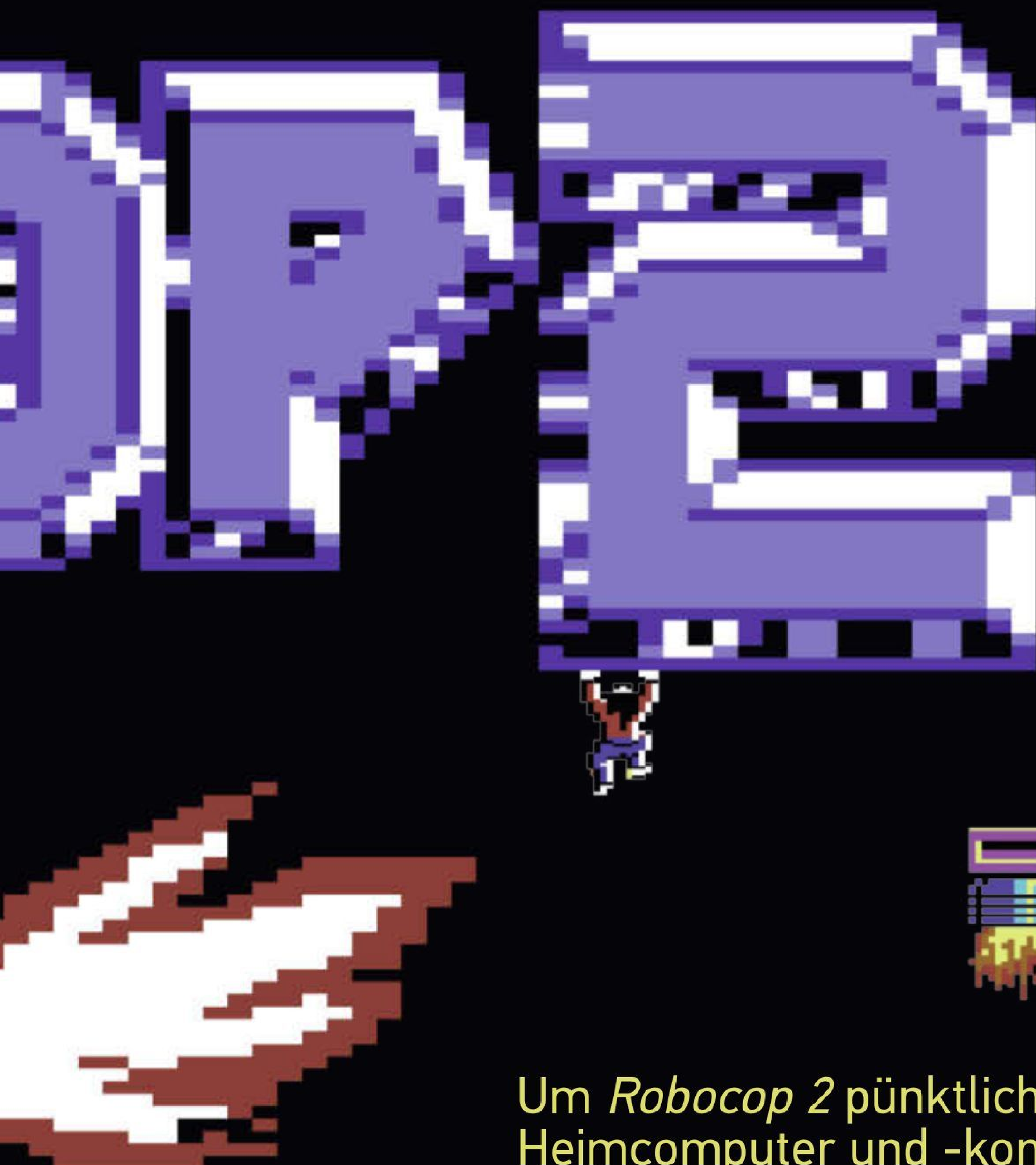
Nun, seit besagtem Samstag lag *Rebel Assault* in den Händlerregalen. Der filmische Ballerkracher von LucasArts. Im *Star Wars*-Szenario angesiedelt. Und ausschließlich auf CD existierend. Noch bevor ich mir mein Laufwerk sichern konnte, erblickte ich bekannte Gesichter. Ohne dass wir uns vorher abgesprochen hätten, waren gleich mehrere Redaktionskollegen auf dieselbe Idee gekommen! Und da jeder von uns gleich am Nachmittag losspielen wollte, waren wir allesamt bereits am Morgen in der Schillerstraße. Der größte Schock wäre gewesen, wenn die Laufwerke aus dem Angebot ausverkauft gewesen wären. An der Kasse standen wir brav in derselben Schlange, und unser nächster Weg führte uns im Entenmarsch zum direkt gegenüber gelegenen Spieleladen.

Wenn ich heute so drüber nachdenke, muss das in etwa so ausgesehen haben wie die Beatles auf dem Cover des „Abbey Road"-Albums. Doch mit Popmusik hatten wir damals wenig im Sinn: Wir standen in der neuerlichen Schlange, vor uns 20 Leute, die ebenfalls *Rebel Assault* in der Hand hielten. Gerade mal 50 D-Mark kostete der Spaß! Ein Hoch auf *PC Fun*, möge der Laden in Frieden ruhen! An den Weg zurück nach Hause kann ich mich nicht mehr recht erinnern. Dafür daran, dass der Einbau des ISA-Controllers problemlos funktionierte, man für Einbindung der Treiber aber schon wissen musste, was man tat. Wie praktisch, dass ich auch darüber bereits ein Special für die *PC Joker* geschrieben hatte …

Und das eigentliche Spiel? Heute ist die Faszination der größtenteils von CD als Film abgespielten „Prachtgrafik" (statt hässlich in Echtzeit berechnet), über die ein Cockpit drübergeklebt wurde, natürlich nicht mehr nachvollziehbar. Damals aber war ich hin und weg. Gewaltige Sternenzerstörer kreuzten meinen Weg, dazu Horden angriffslustiger TIE Fighter oder AT-STs. Und obwohl *Rebel Assault* alles andere als leicht war, hatte ich es bis zum Montagmorgen durch. Ein herrliches Wochenende mit allem, was *Star Wars* ausmachte. Welch ein Spaß! Mein zweites Spiel auf CD war dann erst wieder *Comanche*, dessen CD-Version erst 1994 erschien. *

MAKING OF







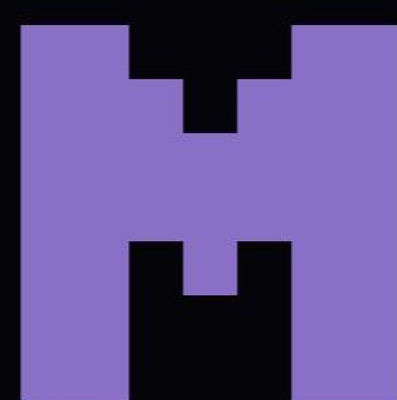
» [GX4000] Auf dem GX4000 bestehen die Indoor-Levels nur aus Einzelbildschirmen.

Um *Robocop 2* pünktlich zum Weihnachtsgeschäft für sieben Heimcomputer und -konsolen auf den Markt zu bringen, ließ Ocean Software gleich drei Teams sage und schreibe sechs Designs für das Spiel erstellen. Ivan Horn und Mark Rogers blicken auf die 8-Bit-Versionen zurück.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** OCEAN SOFTWARE
- » **ENTWICKLER:** OCEAN SOFTWARE, SPECIAL FX, WEITERE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1990
- » **PLATTFORM:** VERSCHIEDENE
- » **GENRE:** RUN-AND-GUN



Mit der Spieleumsetzung zum 80er-Jahre-Filmhit *Robocop* war Ocean Software ein riesiger Erfolg gelungen. Das Spiel kassierte nicht nur über alle Plattformen hinweg Höchstwertungen, sondern brach auch Verkaufsrekorde – im Vereinigten Königreich hielt es sich sogar 18 Monate lang an der Spitze der Charts. Ein Nachfolger war da unausweichlich.

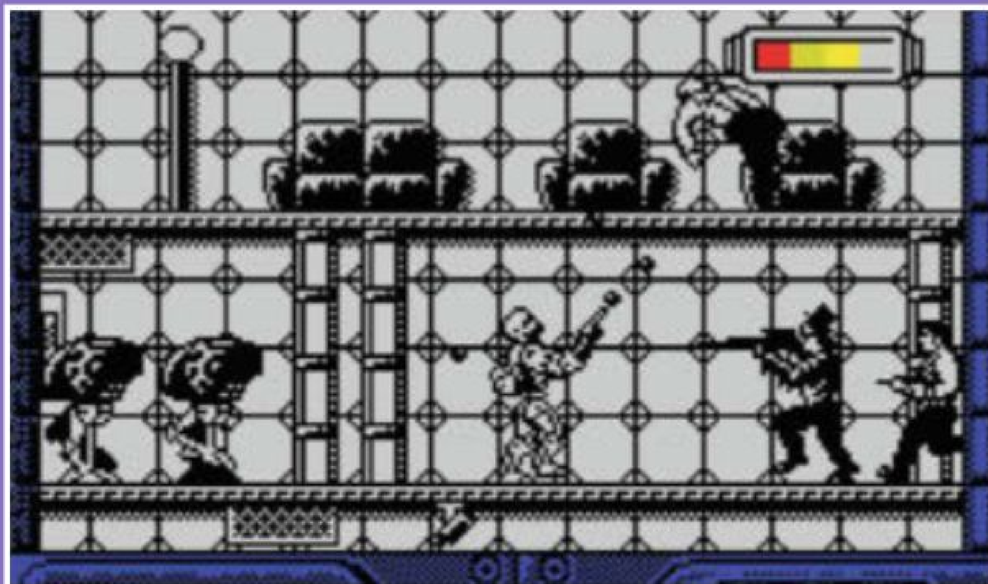
Zeichnete für das Design des ersten *Robocop*-Spiels auf Spectrum und Schneider CPC noch Mike Lamb verantwortlich, übernahmen für *Robocop 2* der Grafiker Ivan Horn und Andrew Deakin das Ruder. Ivan erklärt den Wechsel: „Meiner Erinnerung nach hatte, als wir mit *Robocop 2* loslegten, Mike Lamb das Unternehmen schon verlassen, oder sein Abschied stand zumindest bevor. Bis zu diesem Zeitpunkt war ich immer in einem Team mit Andrew Deakin gewesen. Ich war der einzige Grafiker, mit dem er schon gearbeitet hatte. Das war wohl der Grund, warum man uns als Zweierteam für das Projekt einsetzte."

Anders als der Vorgänger sollte *Robocop 2* für das 128k-Modell des Spectrum sowie die GX4000-Konsole erscheinen und nicht für die jeweiligen Vorgänger. „Vermutlich hat man sich gegen eine Umsetzung für den CPC 464 entschieden, weil bereits so viele Versionen in Planung waren", so Ivan. „Auch wenn der CPC 464 eine verbreitete Plattform war, wäre das zu viel geworden. Warum aber beim Spectrum die Wahl auf eine 128k-Fassung fiel, weiß ich nicht mehr. Vielleicht wollten sie uns ein wenig entlasten."

Eines der Merkmale von *Robocop 2* auf dem ZX Spectrum waren die häufigen Wechsel zwischen Innen- und Außenbereichen. Ivan geht davon aus, dass das noch auf den ersten Film zurückgeht. Dort brach der Held auch mal durch Wände. „Außerdem wollten wir die bekannte Ocean-Formel, also Kisten und Fässer im ▶

DIE BESTEN MOMENTE

Diese Szenen aus den 8-Bit-Versionen sind



ZX SPECTRUM 128

FEUERKRAFT VORAUS

■ An Feinden mangelt es im Zentrum des ersten Levels der Spectrum-Version keineswegs, und rettende Power-ups sind rar. Gerade das macht die Einstiegs-Stage aber auch so spannend, zumal sie perfekt ausbalanciert ist.



GX4000

RETTENDER GLEITER

■ Auf dem GX4000 wird Robocop gleich zu Beginn von einem Magneten über einen Abgrund transportiert. Als er fallen gelassen wird, könnte man ihn bereits für verloren halten. Doch der Held landet punktgenau auf einem steuerbaren Schwebegleiter.



GX4000

GNADENLOSE PLATTFORMEN

■ Die GX4000-Fassung von *Robocop 2* ist knüppelhart. Wer es nicht glauben möchte, sollte unbedingt einmal den vorletzten Abschnitt ausprobieren. Hier erwarten euch Blitze, Laser, zielsuchende Raketen und tödliche Bodenfallen.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

OPERATION WOLF
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM
JAHR: 1988

RUN THE GAUNTLET
SYSTEM: COMMODORE 64, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM
JAHR: 1989

THE ADDAMS FAMILY
(SIEHE BILD)
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM
JAHR: 1992

Hintergrund und ein Held mit Waffe im Vordergrund, ein wenig auffrischen.“ Bemerkbar machte sich das auch durch die Puzzles, in denen man Chips so platzieren musste, dass sich Robocop an bestimmte Dinge erinnern konnte. „Das Spiel sollte nicht nur die übliche Seitwärtsscroller-Action bieten“, fährt Ivan fort, „sondern auch die weniger actionreichen Szenen aus den Filmen abdecken. Dort kämpfte Alex Murphy alias Robocop ja damit, sich an sein altes Leben zu erinnern und sein neues Ich zu kontrollieren.“

Robocop 2 bekam auch auf dem Spectrum zwischen den Levels Schießstand-Einlagen spendiert. Je besser das Ergebnis dort ausfiel, desto schwächer waren die Kriminellen im folgenden Abschnitt. „Auf diese Weise haben wir die Schießstände aufgewertet. Wir hätten auch einfach eine bestimmte Punktzahl verlangen können, um weiterzukommen. Aber wir wollten Abwechslung und mehr Bedeutung reinbringen.“

An die Entstehung des finalen Bosskampfs kann sich Ivan noch gut erinnern. Die Inspiration dafür kam von einem frühen Schnitt des Films. Allerdings ließ er es sich nicht nehmen, den Finalkampf auf seine eigene Art zu interpretieren. Anstatt dem Widersacher das Hirn herauszureißen und es auf brutale Weise auf dem Boden zu zermanschen, wurde das Duell im Spiel mit Schusswaffen ausgetragen. Spannend inszeniert war es trotzdem, denn Robocop und der Boss stürzen gleich mehrmals durch den Boden eine Etage nach unten. Wie Ivan zugibt, wollte er mit seiner Änderung nicht nur eine zu explizite Gewaltdarstellung vermeiden: Die Waffenlösung reduzierte auch den Arbeitsaufwand für ihn.

Zusätzlich stand für Ivan und seinen Kollegen Andrew auch noch die Umsetzung für Amstrad GX4000 an, die im Vergleich zur Spectrum-Version mehr Wert auf Plattform-Abschnitte legte. „Es war sehr ungewöhnlich, zwei so unterschiedliche Fassungen zu entwickeln“, bemerkt Ivan. „Es muss einen guten Grund dafür gegeben haben. Einer wäre, dass Ocean auf den unterschiedlichen Ansätzen bestanden hat. Die NES-Version, die extern entstand, war auch mehr auf Hüpfen statt Balleraction ausgelegt. Vielleicht wollten wir es auf dem GX4000 genauso machen.“

Das von Ivan angesprochene *Robocop 2* auf dem NES inspirierte ihn auch zu



» [ZX Spectrum] Robocop hat den Finger immer am Abzug.

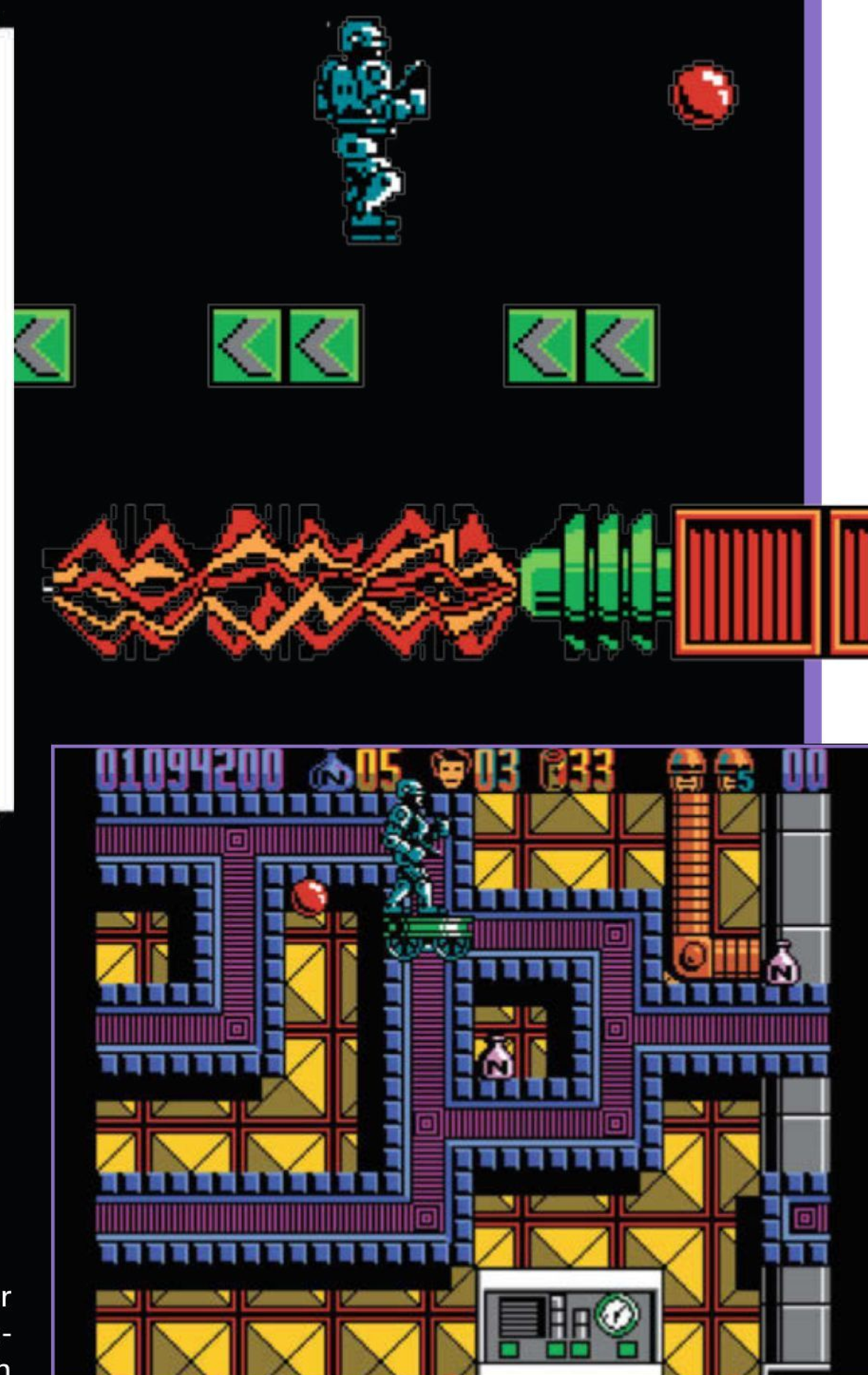
uns im Gedächtnis geblieben.



COMMODORE 64
ZIELÜBUNGEN
■ Den Schießstand gibt es in jeder der 8-Bit-Umsetzungen von *Robocop 2*. Aber auf dem C64 müsst ihr dort euer Können nur dann beweisen, wenn ihr zuvor die Zielvorgaben vermasselt habt – die euch aber gar nicht verraten werden! Auf dem Commodore spielen sich die Bonuslevels am besten.



COMMODORE 64
NINJAS AUF DEM DACH
■ Obwohl das Spiel auf dem C64 generell gut aussieht, sticht insbesondere der nächtliche Level auf den Dächern des Zentrums heraus. Dazu kommt das tolle Spieldesign mit angriffslustigen Ninjas und herausfordernden Plattform-Passagen.



» [NES] Auch auf der Nintendo-Konsole gab es die Schwebegleiter.

»Das Spiel sollte nicht nur die übliche Sidescroller-Action bieten, sondern auch die weniger actionreichen Szenen aus den Filmen abdecken.«
Ivan Horn

den Gleitern, mit denen der Held durch die Levels schwebte. „Auf dem NES funktionierten sie so wie bei uns, wir haben uns das also sehr sicher abgeschaut. Ich kann nur nicht mehr sagen, ob die Entscheidung letztlich von Andrew, mir oder dem Ocean-Management ausging.

Obwohl der Boss auf dem GX4000 aufgrund seiner Größe imposanter als auf dem ZX Spectrum war, fiel der Bosskampf letztlich sehr enttäuschend aus. Ivan vermutet, dass das mit der Hardware der Konsole zusammenhing: „Auf dem GX4000 war der Speicher kleiner, die farbige Grafik verschlang zudem einen guten Teil davon."

Intensiv und abwechslungsreich war die C64-Umsetzung von *Robocop 2*, die auf der NES-Version basierte. Beide Fassungen wurden von Mark Rogers entworfen und programmiert. „Die primäre Plattform war das NES. Wir erstellten eine frühe Demo und schickten sie Ocean zur Abnahme", so Mark. „Nachdem wir die Freigabe zum Weitermachen bekommen hatten, erfuhren wir, dass noch ein anderes Team an *Robocop 2* für NES gearbeitet hatte. Ocean hatte uns anscheinend gegeneinander antreten lassen. Zum Glück ging es zu unseren Gunsten aus."

Anders als Ivan stand Mark weniger Ausgangsmaterial zur Verfügung. „Wir bekamen zwar etwas zugeschickt, aber ich glaube, wir haben nie Videos des Films gesehen", beginnt er. „Stattdessen mussten wir uns mit Skripts sowie Fotos der Charaktere und Locations zufriedengeben. Daraus bastelten wir uns dann unsere eigene Vision, wie der Film aussehen könnte."

Was dabei herauskam, war eine Mischung aus Action- und Hüpfspiel. Marks Meinung nach war dies ein besserer An- ▶



KONSOLENPROBLEME

Ivan Horn und Mark Rogers verraten zwei Details zu den Konsolen-Ports.

Der damalige Ocean-Grafiker Ivan Horn erinnert sich noch gut an die Umsetzung von *Robocop 2* für das GX4000: „Das Management von Ocean interessierte sich damals sehr für die Konsole – sogar so stark, dass sich James Higgins, einer unserer Programmierer, mindestens einmal während ihrer Entwicklung mit den Leuten von Amstrad traf." Dass sich die Mühe gelohnt hat, insbesondere auf *Robocop 2* bezogen, bezweifelt Ivan aber: „Die Verkaufszahlen hielt Ocean auch intern immer geheim. Da sich das GX4000 aber nur 15.000 mal verkauft hat, müssen sie enttäuschend gewesen sein."

Der freischaffende Programmierer Mark Rogers erzählt uns derweil von einem Problem bei den Modulen der C64GS-Version: „Bei der Herstellung hatte Ocean komplett den C64 C [in Deutschland auch als C64 II bekannt] vergessen. Dessen ROM-Slot auf der Rückseite hatte eine kleine Kerbe, und die wurde nicht berücksichtigt. Also musste die Aussparung von Ocean von Hand in die Module geschnitten werden. Ein paar davon habe auch ich gemacht. Wenn ihr also noch so ein Modul habt, besitzt ihr echte Handarbeit!"



GX4000 and C64GS photos by permission of Evan Amos.

SEITENSPRÜNGE

Wir vergleichen alle Versionen von *Robocop 2.*



ZX SPECTRUM 128

■ Diese Version konzentriert sich auf Schießereien und nutzt die Plattformer-Abschnitte als Abwechslung. Zusätzlich gibt es noch Puzzle-Elemente und Schießstände.



GX4000

■ Auf der Amstrad-Konsole ist *Robocop 2* vor allem ein Hüpfspiel, auch wenn es natürlich trotzdem Gegner gibt. Die Rätsel- und Schießstand-Szenen sehen hier besonders gut aus.



COMMODORE 64

■ Nur wenn ihr euer Ziel bei den Verhaftungen und der Drogenbeschlagnahme verpasst, müsst ihr auf den Schießstand. Ballern und Hüpfen wechselt sich auf dem C64 ab.



AMIGA

■ *Robocop 2* auf dem Amiga bietet viele der besten Passagen der Spectrum- sowie GX4000-Version und zusätzlich zwei neue, deutliche größere Levels mit mehr Feinden.

ATARI ST

■ Erneut wurden Elemente der Spectrum- und GX4000-Umsetzungen aufgegriffen. Wie auf dem Amiga waren auch die Memory-Chip-Puzzles und die Schießstände dabei.



NES

■ *Robocop 2* für NES ist die Vorlage für die C64-Version. Im Vergleich zum Commodore 64 ist die Grafik höher aufgelöst und es gibt Musik.



GAME BOY

■ Obwohl die Spielmechaniken und Gebiete an *Robocop 2* für den C64 erinnern, sind die Levels komplett neu. Zudem sind mehr Bosse und Puzzles enthalten.



ARCADE

■ Der Automat von Data East ist ein 2D-Shooter mit zahlreichen Bossen und Power-ups. Außerdem gibt es Zwischenlevels, die ein wenig den Schießständen ähneln.



satz, als sich auf ein Genre zu konzentrieren. „Um den Bildschirm besser auszunutzen, beschlossen wir, dass sich Robocop auch vertikal bewegen können sollte. Wäre es ein Shooter geworden, hätte man nur viel geschossen. Durch die Kombinationen unterschiedlicher Spielmechaniken und Genres waren wir uns sicher, ein besseres Spiel zu erschaffen."



» Ivan Horn arbeitet aktuell bei dem norwegischen Entwickler Ravn Studio.

Wie auf Spectrum und GX4000 gab es auch bei Marks Umsetzung von *Robocop 2* sowohl Innen- als auch Außenareale. Wobei es bei NES und C64 eine klare Unterscheidung gab: In den Außenbereichen standen die Kämpfe, im Inneren die Plattformpassagen im Vordergrund. „Innerhalb von Gebäuden kannst du leichter Gegenstände wie riesige Zahnräder oder andere Industrieeinrichtungen rechtfertigen, die wiederum für Hüpfabschnitte hilfreich sind", erklärt Mark seine Entscheidung.

Dazu gehörten auch die Gleiter, die zwar nicht im Film auftauchten, aber das Spielprinzip unterstützten. „Wir haben die Hoverpads eingebaut, weil es cool war", bringt es Mark auf den Punkt. „3D- oder Physikspielereien waren einfach nicht drin. Aber durch die Levels fliegen per Gleiter, das ging. Ich finde auch, dass sie sich gut spielen."

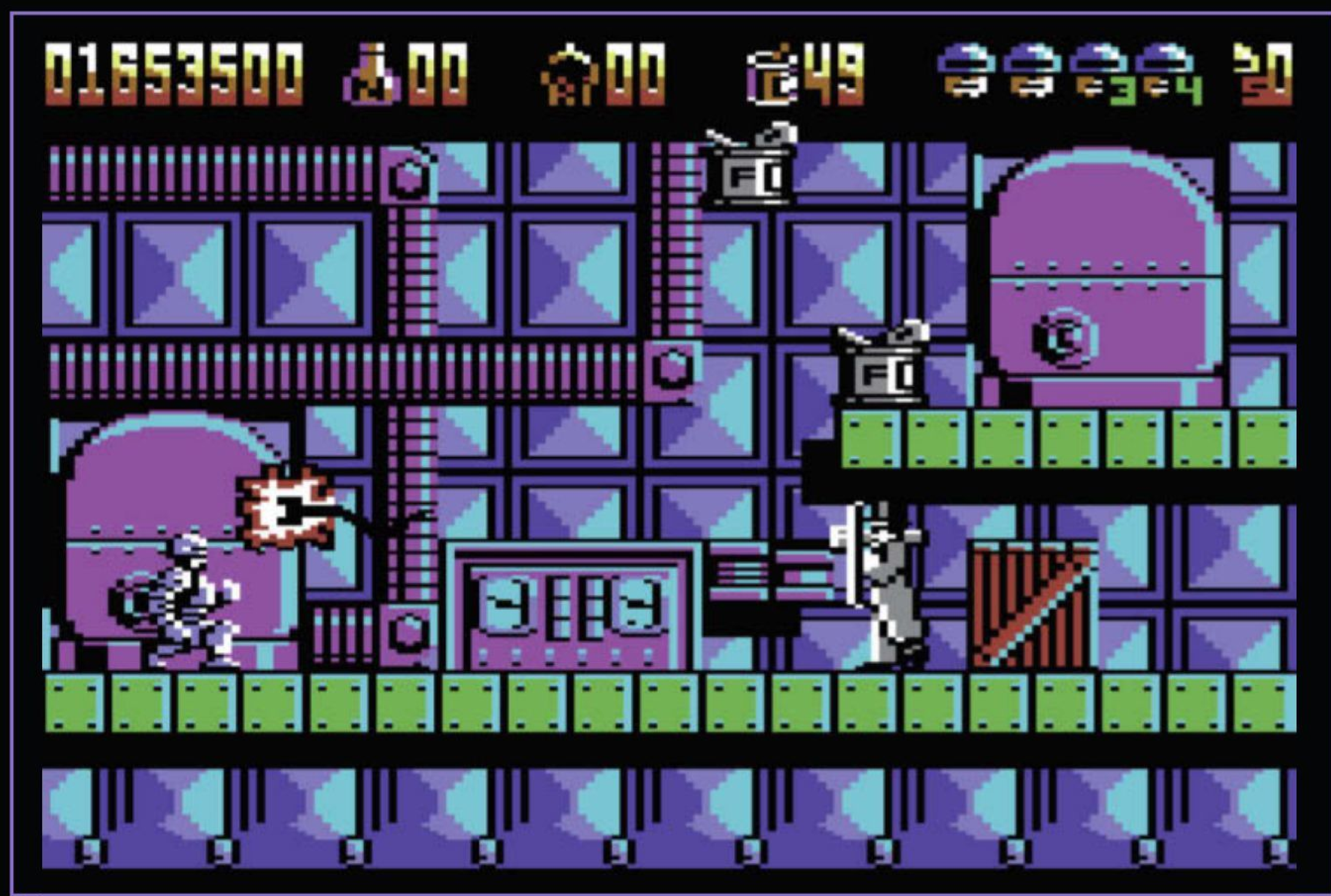
Mit den Schießständen gibt es eine weitere Parallele zwischen der Amstrad- und der NES-Version. Auch auf der Nintendo-Konsole kamen sie als Minispiel zwischen den Hauptlevels zum Einsatz. „Die Schießstände habe ich eingebaut, weil ich ein Faible für Schießstände hatte – und für



» [C64] Auf dem C64 steuert ihr mit den Gleitern durch tödliche Labyrinthe.



» [GX4000] Die Ziele auf dem Schießstand sind auf dem GX4000 größer als auf dem Spectrum 128.



» [C64] Wie im Film ist Cain der große Obermotz in *Robocop 2*.

Duck Hunt." Gleichzeitig wollte Mark so für weitere Abwechslung sorgen und dem Spieler eine andere Aufgabe geben. „Sie wurden immer schwieriger. Man konnte die ideale Route lernen. Das Fadenkreuz hatte einen analogen Touch mit Beschleunigung und Verzögerung. Es fühlte sich gut an."

Die Schießanlagen in Marks Spielen waren jedoch kein Zwang: Hatte der Spieler im Level zuvor genügend Kriminelle verhaftet und eine nicht näher bestimmte Menge der fiktiven Droge Nuke konfisziert, blieb das Bonusspiel aus. „Ich kann nachvollziehen, weshalb wir uns für diesen Ansatz entschieden hatten. Damit wollten wir Nähe zur Filmvorlage beweisen", erklärt Mark. „Ich weiß aber nicht, warum wir dem Spieler nicht gesagt haben, wie viel Nuke er zusammenkriegen muss, damit er seinen Auftrag erfüllt. Vermutlich sahen wir es aus der Sicht von Robocop. Bevor er in ein Gebäude ging, wusste er schließlich auch nicht, wie viele Drogen sich darin befinden würden."

Vielleicht lag es an den niedrigeren Erwartungen an Spiele zu dieser Zeit, aber die Reviews zu den NES- und C64-Versionen von *Robocop 2* ignorierten die nicht kommunizierten Levelziele. Sie waren stattdessen voll des Lobes. „Natürlich lasen wir die Berichterstattung in den Magazinen. Wir waren wirklich glücklich darüber! Viel Zeit, uns auf unseren Lorbeeren auszuruhen, hatten wir aber nicht. Das nächste Spiel stand bereits an."

An die Verkäufe des Vorgängers konnte *Robocop 2* nicht anknüpfen. Trotzdem ist Ivan keineswegs enttäuscht darüber. „Ein ähnlicher Erfolg wie beim Vorgänger wäre der totale Wahnsinn gewesen. Eineinhalb Jahre auf dem ersten Platz der Verkaufscharts, das dürfte seitdem kein anderes Spiel geschafft haben, egal auf welcher Plattform." Die guten Wertungen sowie die Auszeichnung „Spiel des Jahres 1990" durch die Leser des *Crash*-Magazins belegen zudem, dass auch der zweite Teil überaus gelungen war.

Durchweg zufrieden ist er trotzdem nicht. Am meisten ärgert ihn, dass sich *Robocop 2* für den ZX Spectrum am Ende trotz aller Mühe doch noch wie ein typischer Ocean-Titel anfühlte: „Aus meiner Perspektive war es ein weiteres ‚Kisten und Fässer'-Spiel." Ändern würde er heute aber nur Kleinigkeiten: „Ich würde es ein wenig leichter machen. Andrew Deakin entwickelte damals viele Spiele, die selbst die besten Tester ins Schwitzen brachten. Das hat sich in gewisser Weise auch in meinen Leveldesigns bemerkbar gemacht."

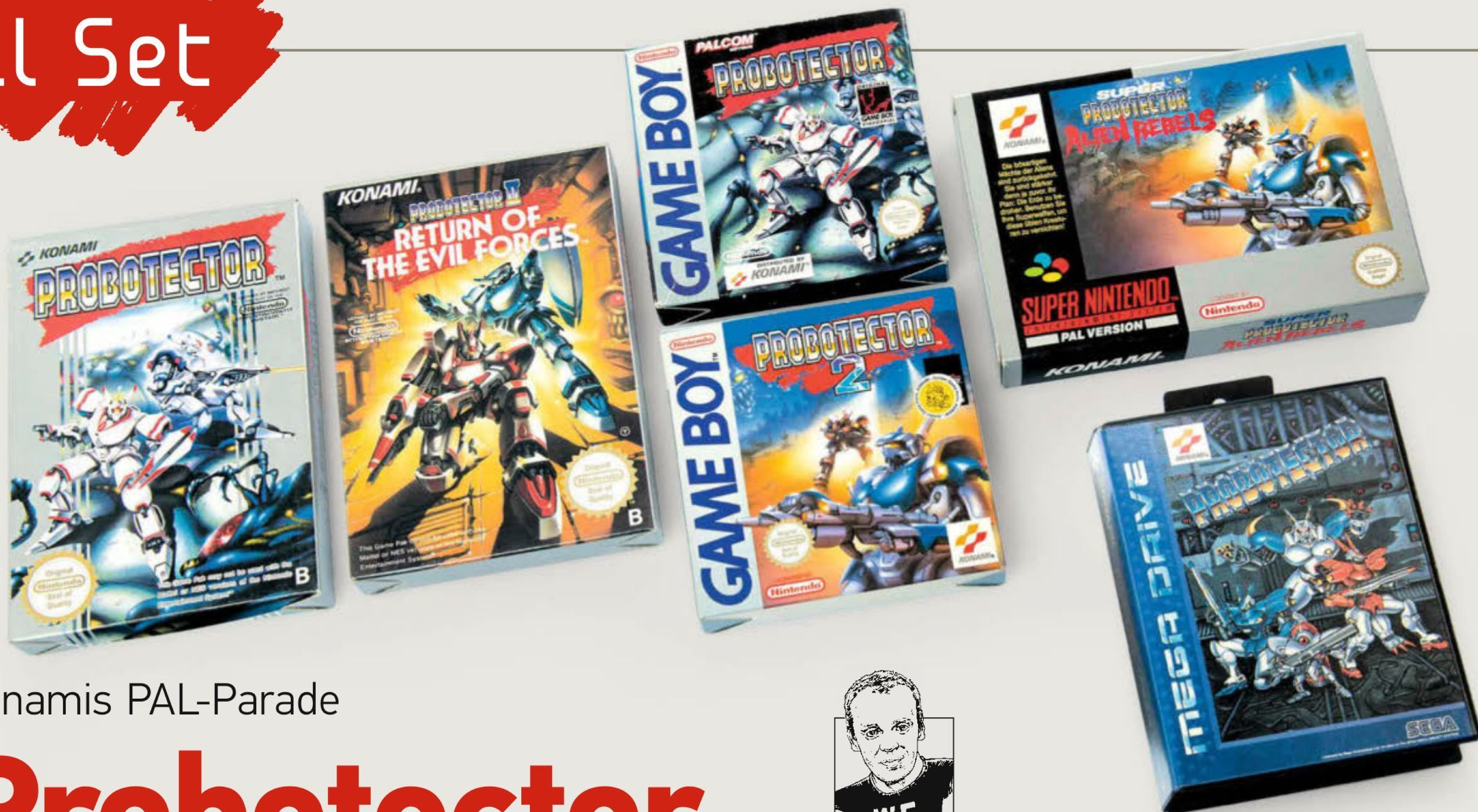
Weniger gnädig geht Ivan mit seiner GX4000-Version ins Gericht. „Der 16-Farben-Modus sieht heute nur wenig ansprechend aus. Wenn ich es ändern könnte, würde ich auf den Vier-Farben-Modus setzen, der dafür eine höhere Auflösung hat. Hätten wir damals die Wahl gehabt, wäre das Gameplay auch näher an der Spectrum-Fassung dran gewesen, also mit mehr Action und weniger Plattforming. Robocop ist für mich kein Hüpfer!"

Mark hingegen hat auch heute noch nichts an der Mischung aus Shooter und Jump-and-run auszusetzen. Lange überlegen, ob er etwas anpassen würde, muss er trotzdem nicht: „Ich würde mehr auf die emotionale Komponente von Robocop als Charakter eingehen und versuchen, diese im Spiel unterzubringen. Aber es waren Spiele ihrer Zeit. Es waren die Spiele, die ich machen wollte." *

»Die Schießstände habe ich eingebaut, weil ich ein Faible dafür habe – und für *Duck Hunt*.«

Mark Rogers

Full Set



Fotos: Christian Boehm / Gameplan.de

Konamis PAL-Parade

Probotector



Von Winnie Forster

Fünf Action-Scroller, die aus Nintendos 8-Bit- und 16-Bit-Konsolen das Letzte herausholen, sowie ein Sega-Original, das das Mega Drive zum Kochen und Ballerkönner ins Schwitzen bringt: Sie bilden einen PAL-exklusiven Ballermarathon, der nicht ganz billig ist: Mindestens 500 Euro legt man fürs komplette *Probotector*-Set auf dem Gebrauchtmarkt hin.

Dass ein japanischer Videospielkonzern eine erfolgreiche Action-Serie speziell für Deutschland modifiziert, umbaut und neu benennt, ist ein Einzelfall in der 50-jährigen Game-Geschichte: Damit der hiesige Jugendschutz nicht motzt, macht Konami aus menschlichen Soldaten Androiden und aus *Contra*-Militarismus *Probotector*-Science-Fiction.

Dazu kommen modifiziertes Grafik- und Leveldesign für Arcade- und Heim-, Japan- sowie westliche Versionen: Konamis Baller-Epos *Contra* alias *Gryzor* alias *Probotector* ist eine Herausforderung für Historiker und Sammler. 15 Serienteile (ab dem 1987er-Automaten), dazu diverse Plattform-, Regional- und Titelvarianten – ein hoffnungsloses Unterfangen. Viel praktischer für deutsche Sammler ist das Fullset aus den PAL-Varianten der Serie: Weil die europäische Konami-Zentrale nicht in London, sondern Deutschland sitzt, weiß sie um den hiesigen Jugendschutz und ahnt, dass sich die BPjM kaum der internationalen Einordnung als liebenswerte Hommage an *Rambo* und *Predator* anschließen wird. Also tauscht Konami Muskel- und MG-Sprites gegen Roboter und Zukunftswaffen – und macht aus *Contra* die PAL- und Europa-exklusive *Probotector*-Serie.

DIE SERIE

Die *Contra*- respektive *Probotector*-Spiele gelten als herausragende Vertreter des Run-and-Gun-Genres und sind für ihren harschen Schwierigkeitsgrad nebst hilfreichem Duo-Koop-Modus bekannt. Man rennt und hüpft horizontal scrollende Plattform-Levels, die mit gegnerischen Sprites und Verteidigungsanlagen prall befüllt sind. Am Ende jedes Levels muss ein kugelspuckender XL-Obermotz besiegt werden. Von dieser Grundprämisse abgesehen stecken hinter dem Namen *Probotector* in vielfacher Hinsicht anders gestaltete Spiele als bei *Contra*, nämlich audiovisuelle Neuarrangements.

Konami ist damals stolz darauf, nichts einfach eins zu eins zu portieren, sondern jeder Hardware maßgeschneiderte Spielabläufe und Effekte zu verpassen. Mit dieser Tradition bricht erst der sechste und letzte Titel der Serie: *Probotector 2* für Game Boy ist ein technisch kompetenter Port der SNES-Fassung. Außerdem ist er der einzige Teil, der nicht in Japan, sondern in Europa programmiert und produziert wird, in der KOE-Zentrale in Frankfurt sowie bei Factor Five in Köln.

OVP UND AUSTATTUNG

Beilagen, Schnickschnack oder Specials gönnt Konami weder den *Contra*-Originalen noch den PAL-Versionen: Als offiziell lizenzierte Nintendo- und Sega-Third-Party-Titel stecken alle sechs *Probotector*-Spiele und ihre EU-Anleitungen in genormten Schachteln, für Nintendo-Geräte in Faltpappe, fürs Mega Drive in Segas stabiler Kunststoff-Klappbox. Kurioserweise wirken die Mech-Cover-Bilder, die Konami of Europe für *Probotector* verwendet, viel japanischer als die *Contra*-Originale mit ihren kruden Sturmgewehr-Söldnern samt GI-Frisuren.

Die fünf Nintendo-Boxen verwenden Konamis silber-graue Schmuckfarbe für Cover-Rahmen, Rücken und Rückseite, sodass sie im Regal gut zusammenpassen; für die beiden Game-Boy-Spiele modifiziert Konami die Mech-Artworks des ersten NES-*Probotector* sowie von *Alien Rebels*. Optisch aus der Reihe fällt lediglich das Design der Mega-Drive-Schachtel, deren Cover statt zwei Mechs vier Roboterkrieger zieren, darunter ein kleiner auf vier Beinen.

RARITÄT UND WERT

Selbst ehrgeizigen Sammlern ist es kaum möglich, alle Titel der ausufernden *Contra*-Serie zu horten: Sie beginnt 1987 in der Spielhalle und hat (bis heute auf allen PlayStation-Generationen fortgesetzt) 15 Teile in rund 40 Plattform-Varianten. Erst die Beschränkung auf die *Probo-*



» Das sechste und letzte Modul der Serie, *Probotector 2* für Game Boy, ist nicht nur für, sondern von Deutschen gemacht. Rechts im Bild der Prototyp auf handbeschriftetem Eprom. Spiel wie Cover basieren auf *Super Probotector.*

tector-PAL-Lokalisationen ergibt ein kompaktes Fullset, das noch halbwegs bezahlbar ist, also nicht vierstellig kostet.

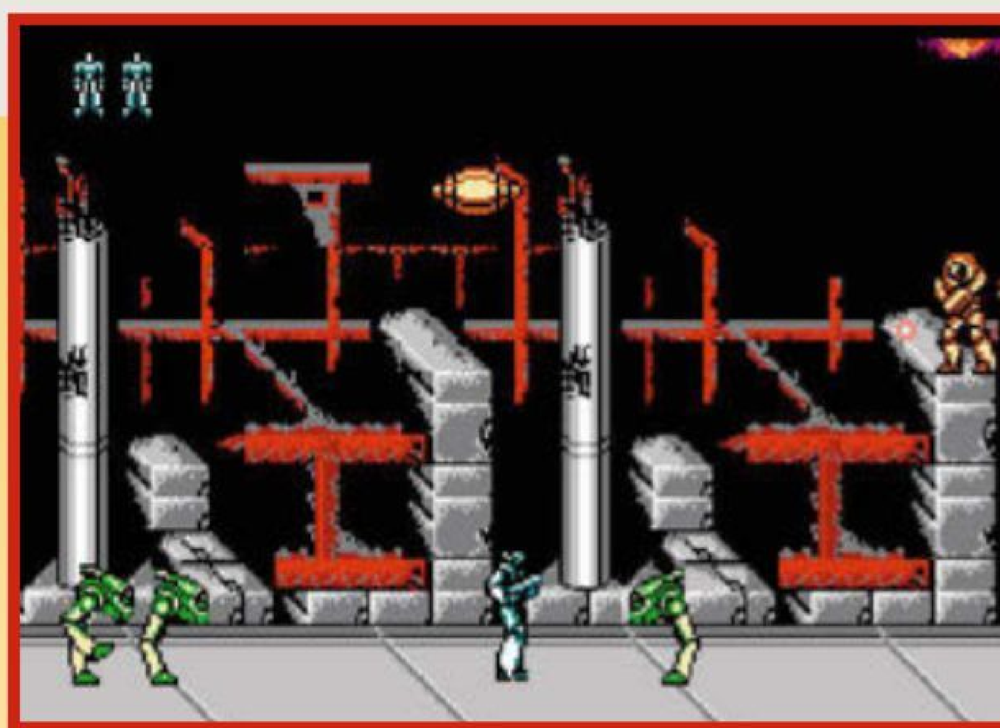
Wirklich billig ist keine *Probotector*-Episode; wie die meisten anderen Modulklassiker von Konami rangieren alle im oberen Gebrauchtpreissektor und über den damaligen Neupreisen. Wenn komplett und gut erhalten, kostet ein NES-Teil gut 50 Euro, im Topzustand 100, ebenso die SNES-Fassung und das erste Game-Boy-*Probotector*. Der zweite Handheld-Teil ist dezent teurer, kostet bereits nackt 20 Euro, komplett hingegen dreistellig.

Eine vergleichsweise niedrige Auflage und Verbreitung hat das einzige Sega-*Probotector*. Es ist dadurch heutzutage der teuerste Teil der Serie und der begehrteste, auch weil es von den *Hard-Cops* bis heute keine Neuauflage oder Download-Fassung gibt. Nur unvollständig wird das Mega-Drive-Original für unter 100 Euro angeboten; im neuwertigen Zustand überspringt es generell 150 Euro. Noch mickriger ist die Auflage übrigens im Heimatland Japan, wo das Mega Drive nur eine Nischenkiste, keine Mainstream-Plattform war: Für *Contra: The Hard Corps* zahlt man 25 Jahre nach Erscheinen nun 300 bis 400 Euro. *



PROBOTECTOR (1991, NES)

■ Das erste Konsolen-*Contra* ist keine Umsetzung des Automaten (die gab es dann für Heimcomputer als *Gryzor*), sondern eine neu arrangierte, erweiterte Fassung, die Konami von der fernen Zukunft (27. Jahrhundert) in die militärische Gegenwart (1987) versetzt. Letzteres revidiert die PAL-Version durch Sprite-Tausch, neues Cover und neuen Namen. Im NES-Debüt der Serie wechseln sich die traditionelle 2D-Plattform-Levels mit Abschnitten ab, die man aus einer 3D-Perspektive betrachtet und durchballert; die Endgegner besiegt man – nach oben feuernd – in statischen Arenen.



PROBOTECTOR II: RETURN OF THE EVIL FORCES (1992, NES)

■ Den Vorgänger in jeder Beziehung verbessernd erscheint *Super Contra: Alien no Gyakushu* Anfang 1990 in Japan, die US-Version als *Super C*. Die EU-Version braucht zwei Jahre länger. Neben der Seitwärts-Action gibt es drei Von-oben-Levels, die an Capcoms *Commando* erinnern. Martin Gaksch lobt damals in *Video Games*: „Keine Frage, daß sich jeder Actionfan dieses Elite-Modul besorgen muß. High-End-Grafik und packender Sound verschlagen selbst Insidern die Sprache – ich kann mir nicht vorstellen, daß wir noch ein besseres Actionspiel fürs NES sehen werden."



PROBOTECTOR (1992, GAME BOY)

■ Teil 3 besteht aus drei Plattform-Levels und zwei Draufsicht-Abschnitten à la *Return of the Evil Forces*. Er erscheint in Japan 1991 als *Contra* (mit unlizenziertem *Predator*-Arnie auf dem Cover), in den USA mit neuem Titelbild von Tom duBois als *Operation C*. Diesmal beeilt sich Konami of Europe: Nur ein Jahr vergeht, bis die Muskel-Sprites in Blech-Helden verwandelt werden. Kurios ist die *Probotector*-Fassung auf der Konami GB Collection (GBC, 2000): Sie hat sowohl die passwortfreie Level-Anwahl als auch die Sprites des Japan-Originals.



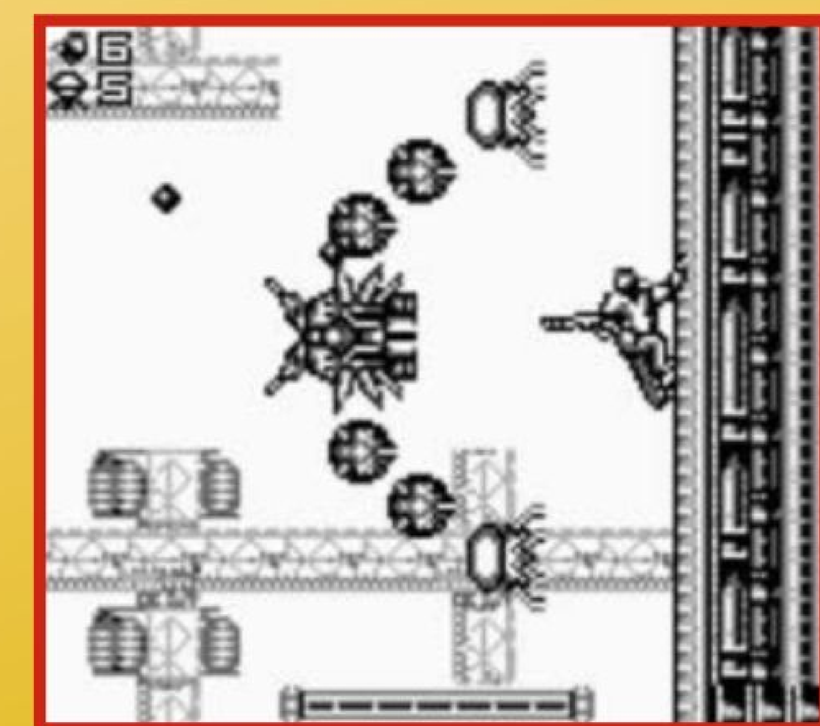
SUPER PROBOTECTOR: THE ALIEN REBELS (1992, SUPER NINTENDO)

■ Das 16-Bit-Debüt der Muskelmänner beziehungsweise ihrer *Probotector*-Doppelgänger ist in Japan als *Contra Spirits*, in den USA als *Contra III: The Alien Wars* bekannt. Der SF-Trip, in dem sich vier seitliche Parallax-Scrolling-Abschnitte mit zwei rotierenden Mode-7-Arenen abwechseln, gilt vielen Konami-Fans als eines der besten Actionspiele der Bitmap-Ära und als Höhepunkt der Serie. Seid gewarnt und freut euch bitte nicht zu früh, wenn ihr mit viel Mühe den monströsen Endgegner in all seinen Manifestationen zerlegt habt, und euch der Rettungshelikopter abholt...



PROBOTECTOR (1994, MEGA DRIVE)

■ Mit Rücksicht auf Nintendo steigt Konami erst sehr spät in den Sega-Markt ein, dann aber richtig. Konami bringt für Mega Drive keine Umsetzung früherer *Contra*-Spiele, sondern ein FX-sprühendes Original namens *Contra: The Hard Corps*. Bereits die NTSC-Version hat einen Roboter und eine Frau als alternative Heldenfiguren. Tiefflüge per Speed-Bike und Hangeln an Helikopter-Kufen kennen wir aus der SNES-Fassung, doch davon abgesehen sind alle Levels, Mittel- und Endgegner neu. Schon zu Beginn schockt eine Sequenz, in der ihr auf einem 3D-Highway flüchtet!



PROBOTECTOR 2 (1994, GAME BOY)

■ Die technisch beachtliche Abwärtskonvertierung von Super NES auf Handheld ist eine Idee und Produktion von Konami of Europe, unter der Aufsicht des späteren *Bravo Screenfun*-Chefs Andreas von Lepel von Factor Five programmiert, kurz bevor unsere besten Entwickler nach Kalifornien auswandern. Mit diesem Teil (mit klassischem Level-Mix) geht Konami erstmals den umgekehrten Weg: Für den japanischen Markt wird aus dem Made-in-Germany-Juwel *Contra Spirits*, in den USA erscheint es mit menschlichen Söldnern Oktober 1994 als *Contra: The Alien Wars*.



GAMERS GLOBAL

UNABHÄNGIG. MEINUNGSSTARK



Am 15.9.2019 wird GamersGlobal 10 Jahre alt. Danke für euer Interesse an unseren Spieletests, Podcasts, Previews, Kolumnen, Videos, News, Stunden der Kritiker, Messeberichten, Retro-Artikeln, Reportagen und Interviews!

Wer noch kein regelmäßiger GamersGlobal-User ist, erhält zu unserem zehnjährigen Jubiläum ein ganz besonderes Angebot:

www.gamersglobal.de/10jahre

EXPERTENWISSEN

STEALTH GAMES

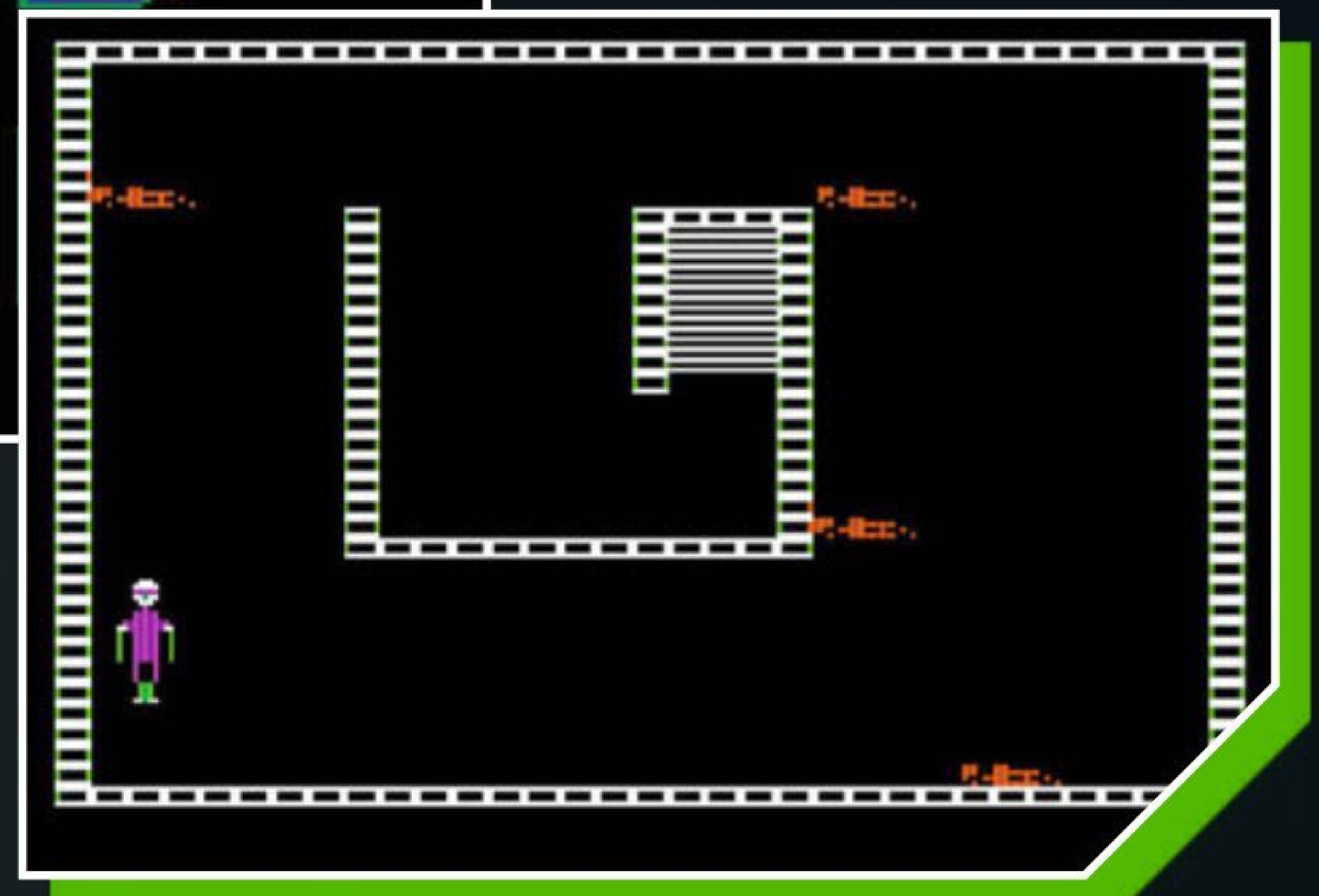
Retro Gamer schleicht sich hinter die Geheimnisse des Stealth-Genres und verhört Entwickler von *Metal Gear Solid 4*, *République*, *The Swindle*, *Styx* und *Desperados: Dead Or Alive*.





» Das Artwork von *Metal Gear* zeigt eigentlich Michael Biehn aus *Terminator*.





» [MSX] Die 2D-Action *Castle Wolfenstein* von 1981 gilt als Vorreiter des Schleich-Genres.

Von *Space Invaders* bis *Call of Duty* ist die Videospiel-Geschichte voll von Beispielen, wie man mit Gewalt angeblich alle Probleme löst. Doch es gab auch schon sehr früh Gegenentwürfe zum stupiden Ballern und Töten. Der Entwickler des diebischen *The Swindle*, Dan Marshall, sieht das so: „Bei vielen Spielen schießt man Leuten ins Gesicht. Schleichen ist da eine gute Alternative, um Spannung aufzubauen." Er vergleicht es mit dem Filmgenre, wo das Finale eines Hollywood-Streifens entweder mit einer Explosion oder einem dramatischen Gerichtsfall endet. Das Stealth-Genre stehe dabei für Letzteres. Und damit auch für die intelligentere Alternative.

Je nach Auslegung gehen die ersten Schleichtitel bis in die Spielhalle zurück, so könnte man die Automaten *Pac-Man* oder *Lupin III* als frühe Vertreter bezeichnen. Schließlich ist man darin die meiste Zeit auf der Flucht vor seinen Häschern. Allerdings fehlt ihnen noch das Element, sich vor einem Feind zu verstecken, der Alarm schlagen könnte. Und damit ein wesentlicher Bestandteil von Stealth-Spielen, wie wir sie heute definieren. Doch auch das gab es schon sehr früh, in *Manbiki Shounen* und *Shoplifting Boy* (beide 1979 von Hiroshi Suzuki für Commodore PET in BASIC programmiert). Bei diesen Beispielen klaut man Gegenstände in Form von Dollarnoten aus einem Supermarkt. Gleichzeitig muss man vor dem Inhaber verborgen bleiben.

Als Urvater des militärisch angehauchten Schleichens gilt dagegen das 2D-Abenteuer *Castle Wolfenstein* von 1981 (nicht zu verwechseln mit dem späteren Ego-Shooter-Debüt von id Software) sowie dessen Nachfolger *Beyond Castle Wolfenstein* von 1984. Beide Spiele definierten Kernmechaniken für das noch unbekannte Genre: Man schleicht an Wachen vorbei, um geheime Pläne zu klauen. Außerdem verkleidet man sich als gegnerische Wache, um Gegner zu überlisten. *Beyond Castle Wolfenstein* schlägt in dieselbe Kerbe und baut das System von Tarnen und Täuschen konsequent aus. Hier kommt man auch mit gefälschten Papieren oder Bestechungsgeldern an wachsamen Augen vorbei. Zudem müssen erledigte Feinde aus dem Sichtfeld patrouillierender Wachen transportiert werden. ▶



HISTORIE

Eine kurze Chronologie des Schleichens.

- **1979** – *Manbiki Shounen* für Commodore PET ist ein Beispiel für frühe Schleichversuche.
- **1981** – *Castle Wolfenstein* bringt die Möglichkeit, sich zu verkleiden, um Wachen zu täuschen.
- **1987** – Hideo Kojima begründet das Genre mit dem ersten *Metal Gear* auf MSX2.



Stealth-Hits

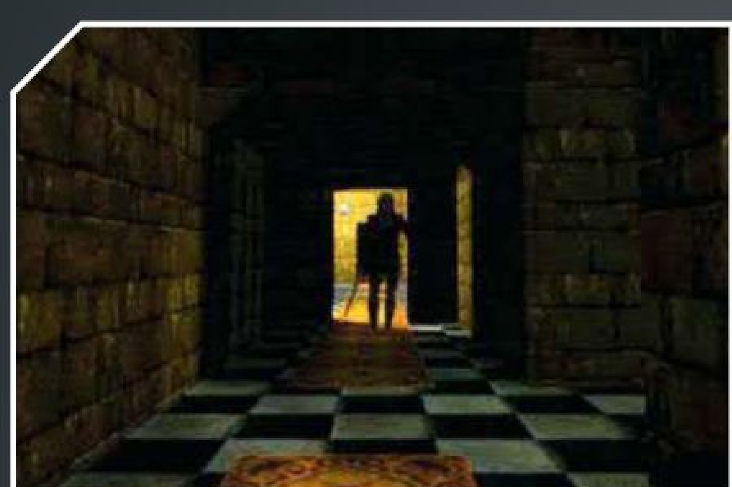
Diese Schleichereien lohnen sich.

Metal Gear Solid



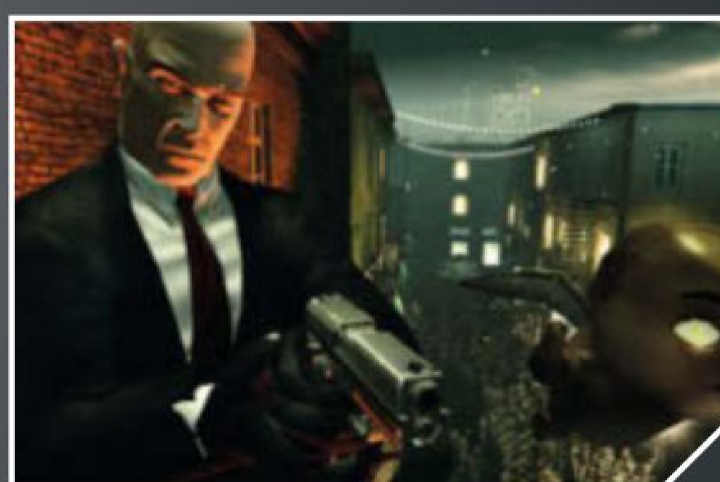
■ Jeder Serienteil gilt als Meilenstein, doch *Metal Gear Solid* sorgte 1998 für eine Revolution des Stealth-Genres. Ausgefeilte Spielmechanik, starke Charaktere und dramatische Bosskämpfe bergen viel Spannung. Die Einflüsse von Hideo Kojimas Kultwerk sind bis heute spürbar.

Thief II: The Metal Age



■ Die *Thief*-Reihe kombiniert geschickt das Wechselspiel zwischen Licht und Schatten mit einem ausgeklügelten Sounddesign. Der Spieler wird immer wieder ermutigt, eigene Wege zu finden und vorsichtig zu agieren. Für viele gilt Teil 2 als bestes Beispiel für die Stealth-Mechanik.

Hitman: Blood Money



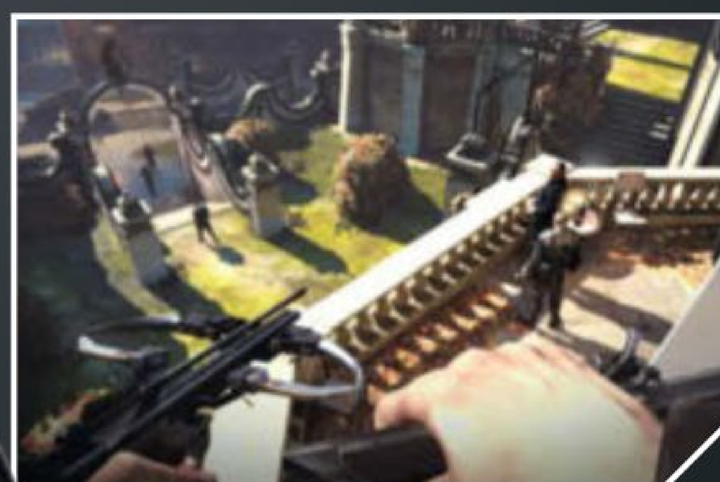
■ Bereits in den Vorgängern spielt Entwickler IO Interactive mit dem Konzept eines Auftragsmörders, der auf innovative Weise zu seiner Zielperson vordringt, um sie zu erledigen. Beim hervorragenden vierten Teil läuft die Rätsel-gespickte Sandbox zur Höchstform auf.

Mark Of The Ninja



■ Wie gut Stealth-Spiele in 2D funktionieren können, beweist der Indie-Titel *Mark Of The Ninja*. Der kletterfreudige Ninja hangelt und springt um Wachen herum, versteckt sich und nutzt die Umgebung, um Feinde auszuschalten. Lobenswert: das mit Ringen visualisierte Soundsystem.

Dishonored



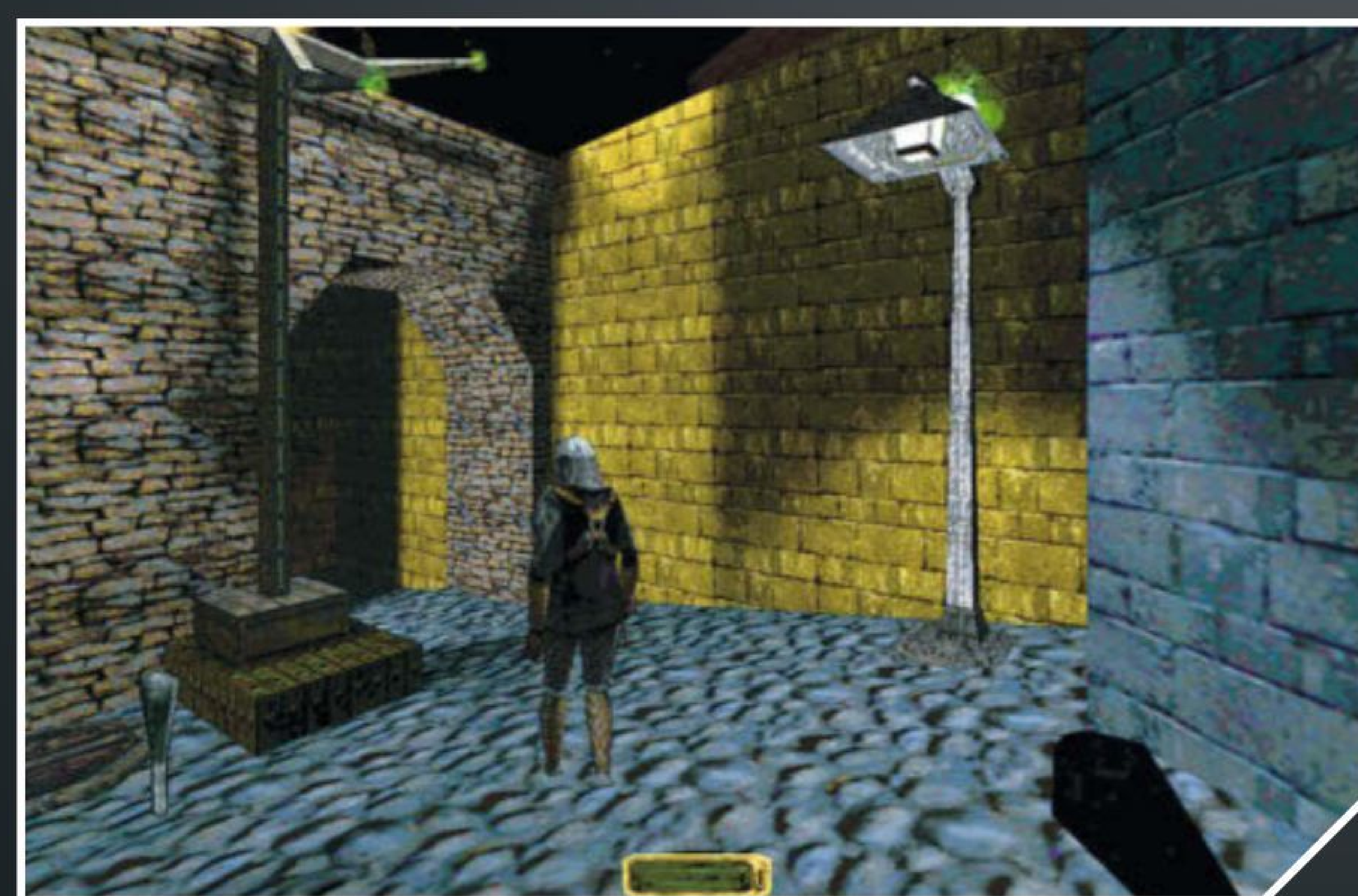
■ Bei diesem Steampunk-Abenteuer aus der Ego-Sicht nutzt der Spieler übernatürliche Fähigkeiten, um Gegner auszutricksen. Die Action lädt dank Teleport-Funktion, Zeitverzerrung und Telekinese zum Herumprobieren ein. Tiere und Menschen lassen sich obendrein manipulieren.



» [PlayStation] Bei *Tenchu* lassen sich Gegner auf blutige Weise hinterrücks ausschalten.

▶ Auch Segas Automaten-Spiel *005* von 1981 besitzt bereits Stealth-Elemente. In den Warenlager-Abschnitten zum Beispiel muss man außerhalb des Taschenlampenscheins der Feinde bleiben. Das 8-Bit-Abenteuer *Saboteur* von 1985 kann ebenso dem Genre zugeschrieben werden. Denn hier kämpft man gegen Wachen und Sicherheitssysteme oder umgeht sie. *Infiltrator* von 1986 kombiniert dagegen Helikopter-Missionen mit Infiltration, die von *Wolfenstein* inspiriert wurde. Ebenfalls erwähnenswert ist das isometrische Abenteuer *The Great Escape* (1986), in dem man aus einem Kriegsgefängnis ausbricht. Dabei ist man unbewaffnet und wehrlos, man weicht Patrouillen aus, um an verbotene Orte und Objekte zu gelangen.

1987 folgt mit *Metal Gear* die große Stealth-Offenbarung für MSX2-Computer (danach auch für die NES-Konsole). Hideo Kojima begründete damit seinen Status als Entwicklerlegende. Der zunächst unbewaffnete Held sammelt unterwegs sein wachsendes Ausrüstungs-Portfolio. Sobald man vom Feind gesehen wird, ertönt Alarm und Wachen eilen herbei. Während der Suchphase ist ein gutes Versteck die halbe Miete. Daneben versorgt das Funkgerät



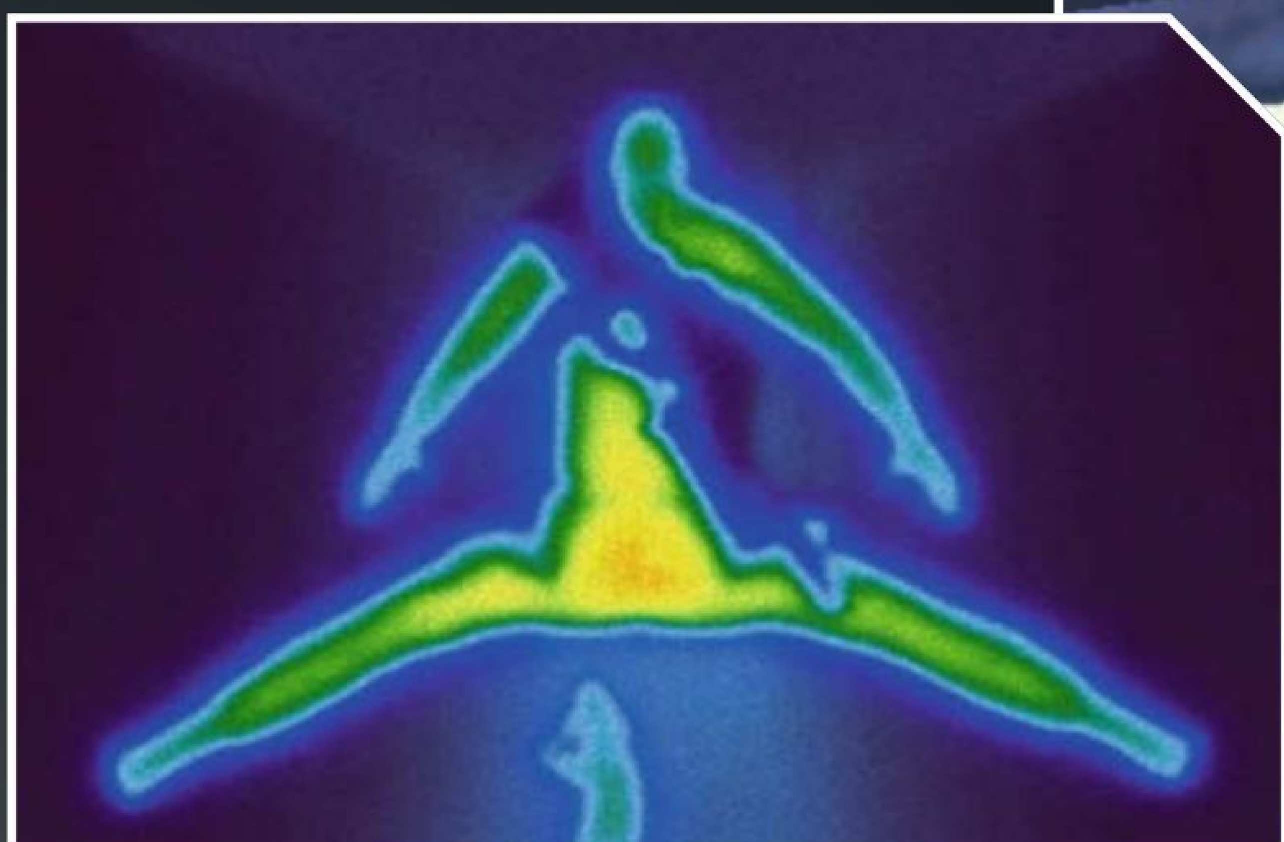
» [PC] *Thief: The Dark Project* (1998) spielt im PC-Bereich die Vorreiter-Rolle und erhält 2014 ein Reboot.

- **1998** – Es erscheinen: *Tenchu, Metal Gear Solid, Thief* und *Commandos: Behind Enemy Lines*
- **2000** – *Deus Ex* bietet ungeahnte Möglichkeiten, und Agent 47 schlägt erstmals bei *Hitman* zu.
- **2001** – *Metal Gear Solid 2* wird wegen des Heldenwechsels zum umstrittenen Stealth-Meilenstein.
- **2002** – *Splinter Cell* erscheint für Xbox, *Sly Cooper* bringt Schleich-Elemente ins Hüpf-Genre.



» [PC] *Metal Gear Solid* gilt als Meilenstein der Stealth-Spiele und besticht mit spannender Story.





» [Xbox] *Splinter Cell* fokussiert sich noch mehr als *Metal Gear Solid* auf den Schleich-Aspekt.

den Spieler mit neuen Informationen zur aktuellen Lage. *Metal Gear 2: Solid Snake* von 1990 baut auf dieses Fundament auf: Feinde können nicht nur sehen, sondern auch hören. Außerdem darf Held Snake auf dem Boden kriechen, um unter Zäune oder Trucks zu gelangen.

Trotz vieler interessanter Spielmechaniken verbleiben Stealth-Spiele bis in die 90er Jahre in ihrer Nische. Das ändert sich erst 1998, als Kojima sein bewährtes Schleich-Konzept in 3D umsetzt. *Metal Gear Solid* für PlayStation erhält schon vorab massig Vorschusslorbeeren, doch das fertige Produkt übertrifft alle Erwartungen. Spieler sind gebannt vom ausgetüftelten Spielablauf, den klug agierenden Wachen und den übermenschlichen Bossgegnern.

Ryan Payton, einer der Produzenten von *Metal Gear Solid 4* und Designer von *République*, gibt zu bedenken, dass das Schleichen aus Spielersicht nie einfach zu erlernen ist: „Stealth ist ein faszinierendes Genre, das sich einem nicht sofort erschließt und manchmal zu Frust führen kann.“ Ein Augenöffner war für ihn das damals neuartige *Tenchu: Stealth Assassins* (auch 1998), bei dem der spielbare Ninja immer seinen Greifhaken mitführt. Damit erklimmt er problemlos Hausdächer, um Feinde von oben zu töten. „Ehrlich gesagt habe ich *Metal Gear Solid* zum Start gar nicht gespielt, weil ich so von *Tenchu* gefesselt war“, gibt der spätere *MGS4*-Mitverantwortliche zu.

> » Ehrlich gesagt habe ich *Metal Gear Solid* zum Start gar nicht gespielt, weil ich so von *Tenchu* gefesselt war. «
>
> RYAN PAYTON

„Ich liebe *MGS* und es hat mein Leben verändert, dennoch ist *Tenchu* massiv unterbewertet. Ein Reboot wäre schön.“

Doch war es *Metal Gear Solid*, welches die Branche aufrüttelte. Ryan führt aus, dass die Kombination aus cineastischer Präsentation mit tiefgründigem Spielablauf und anspruchsvoller Geschichte ein Warnschuss für alle gewesen sei, die Games als Kinderspielzeug abtaten. Ebenso preist er die Möglichkeit, das Spiel ohne Tötungen durchzuspielen. Betäubungspistole, Würgegriff und Kinnhaken machen's möglich.

Standesgemäß führt *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* von 2001 die Saga zunächst auf PS2 weiter. Diesmal mit verbesserter Gegner-Intelligenz, die gezielt nach dem Spieler fahndet und ihn umzingelt. Bis heute umstritten ist die bewusst verworrene Story, die den Spieler überzeugen wollte, Teil einer Simulation zu sein. Auch der neue spielbare Held Raiden kam bei Fans nicht besonders gut an.



» Markenzeichen von Sam Fisher ist sein grün leuchtendes Nachtsichtgerät.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2005) verfrachtet die Geschichte dagegen in den russischen Dschungel mitten im Kalten Krieg. Hier geht es ums nackte Überleben: Verletzungen müssen sachgemäß behandelt, Tarnungen je nach Umgebung gezielt eingesetzt werden. Für Teil 4 kommen weitere überraschende Stealth-Faktoren hinzu. Beispielsweise Fässer als Versteck, die ▶

2004 – *Metal Gear Solid 3* dreht die Zeit zurück, und das dritte *Hitman* erscheint.

2005 – Der wohl beste Serienteil *Splinter Cell: Chaos Theory* erscheint für Xbox, PS2, GameCube und PC.

2006 – Die Auftragskiller-Simulation *Hitman* läuft mit *Blood Money* zur Höchstform auf.

2007 – Ubisoft feiert das Debüt von *Assassin's Creed*, der Startschuss für die Erfolgsserie.

SCHLEICHENDER ERFOLG

Was zeichnet ein gutes Stealth-Spiel aus?

■ Schleichspiele brauchen **konkrete Regeln**: Man muss wissen, was Alarm auslöst und wann man entdeckt wird.

■ Jeder hasst das sofortige Scheitern einer Schleicheinlage. Besser ist es, dem Spieler eine **zweite Chance** zu geben.

■ Das Versteckspiel muss **einen Grund** haben: Der Spieler ist unterlegen und muss Risiken eingehen, um weiterzukommen.

■ **Sound** ist entscheidend für die Atmosphäre und sollte als Spiel-Element auch zum Alarm oder zur Ablenkung genutzt werden können.

■ **Verschiedene Lösungswege** bringen mehr Spielspaß, als strikt einem vorgegebenen Weg folgen zu müssen.

»Man heckte einen Plan aus, doch der ging schief, weil man das falsche Pixel angeklickt hat.«

JEAN-MARC HAESSIG



▶ Windrichtung sowie Geruch. Dennoch erscheint dieser Teil actiongeladener als andere Episoden.

Doch zurück ins Jahr 1998. Damals erschien mit *Thief: The Dark Project* ein weiterer Genre-Meilenstein. Wie die bahnbrechenden 3D-Sandkasten-Spiele *Ultima Underworld* und *System Shock* stammte es von Looking Glass Studios. Hier werden Schatten und Geräusche gezielt als überlebenswichtiges Element genutzt – ganz ähnlich wie in *Splinter Cell* vier Jahre später. Ryan erläutert dazu: „Das Wichtigste an *Thief* ist der frühe Versuch einer Stealth-Open-World. Der Spieler hat die Freiheit, verschiedene Routen und Ziele zu wählen." Dennoch war er von dem Anschleichen an Wachen frustriert, da dies bei schlechtem Timing oft schiefging.

Die Idee einer offenen Welt voller Schleich-Möglichkeiten fand erst 2015 Einzug ins *MGS*-Universum. *The Phantom Pain* gestattet dem Spieler das freie Vorgehen im afghanischen und afrikanischen Szenario. *MGS 5* war zwar nicht das beste Open-World-Spiel und hatte eine ungewohnt dünne Story, doch die Stealth-Mechanik funktionierte vorzüglich.

Eine grundsätzliche Gefahr für das Stealth-Genre ist laut Dan Marshall Linearität. Denn einige Spiele bestimmen genau, was man tun und lassen sollte. Oft gibt es optimale Routen, um auftauchende Wachen auszuschalten. „Es ist, als ob man gegen den Spiel-Designer und nicht gegen die Wachen kämpft", bemängelt Dan. Deshalb geht er mit seiner Entwicklung *The Swindle* den umgekehrten Weg. Die Levels sind prozedural generiert und verändern sich mit jedem Durchlauf. „*The Swindle* gibt einem alle Möglichkeiten zum Durchspielen. Sei es durch Sprengen durch die Decke oder Teleportation durch Wände", erklärt er. Ebenso gibt er zu: „Es ist nicht perfekt. In späteren Levels habe ich zu viele Gegner platziert, weshalb es manchmal chaotisch abläuft."

Einige Schleichspiele verlagern den Fokus dagegen auf Rätsel und den Einsatz bestimmter Werkzeuge. *Dishonored* von 2012 und *Dishonored 2* von 2016 sind Beispiele, die sich direkt von *Thief* haben inspirieren lassen. Diese Sandbox-Actionspiele ermutigen den Spieler zum Ausprobieren seiner übermenschlichen Fähigkeiten. Ganz ähnlich



2008 – Solid Snakes letzte Mission *Metal Gear Solid 4* kommt für PS3.

2009 – *Assassin's Creed 2* und *Batman: Arkham Asylum* erscheinen.

2012 – *Dishonored* feiert Premiere, *Hitman Absolution* und *Assassin's Creed 3* folgen.

2013 – Das Endzeit-Survival *The Last of Us* beeindruckt, Sam Fisher letzter Einsatz mit *Splinter Cell Blacklist*.



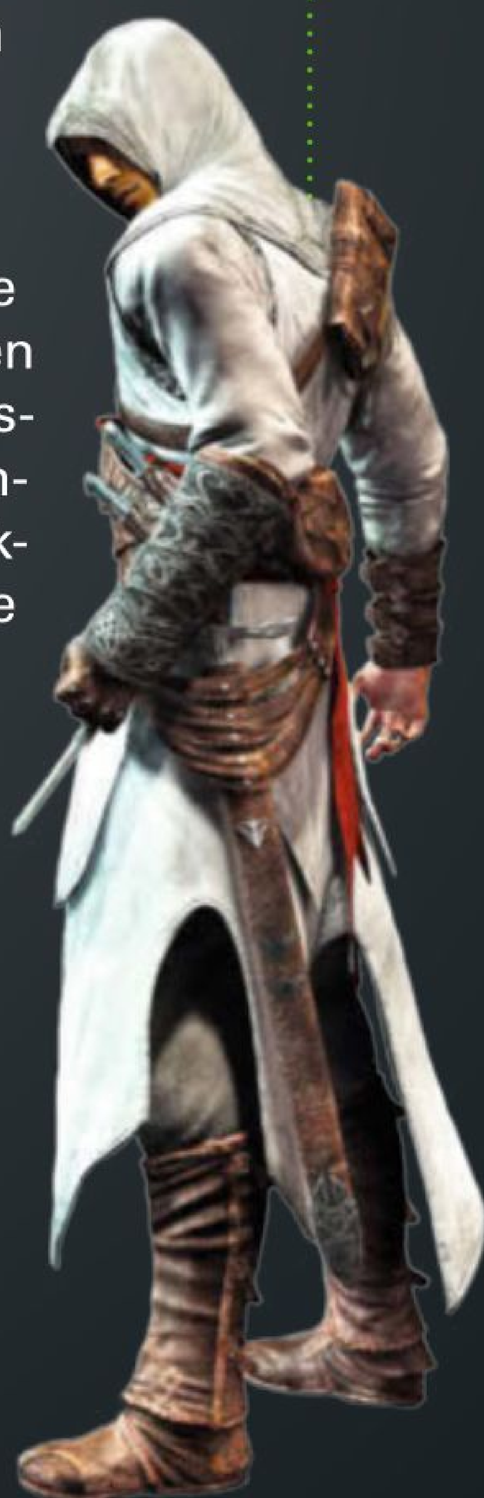
» [PC] *Desperados: Wanted Dead Or Alive* mixt frei nach *Commandos* Wildwest mit Stealth.

baut die dreiteilige Ego-Action *Bioshock* (ab 2007) auf spannende Lautlos-Passagen sowie den Einsatz von Superfertigkeiten.

Das Parade-Jahr 1998 brachte einen weiteren Glanzpunkt hervor: In der Echtzeittaktik *Commandos: Behind Enemy Lines* geht ein Sonderkommando im Zweiten Weltkrieg möglichst unauffällig hinter feindlichen Linien vor. Selbiges diente als Vorlage für *Desperados: Wanted Dead Or Alive* des deutschen Studios Spellbound. Entwickler Sean-Marc Haessig erklärt den Unterschied zu *Commandos*: „Ich liebte es, doch es war im Zweiten Weltkrieg angesiedelt, was damals häufig als Szenario genutzt wurde. Wegen den grauen Uniformen und Umgebung war es deprimierend und schwierig, die Helden voneinander zu unterscheiden."

Als Gegenentwurf dachte er sich farbenfrohe, fröhliche Hauptdarsteller in sonnigen Umgebungen aus, inspiriert von Italo-Western. Es frustrierte ihn obendrein bei *Commandos*, dass sich ausgefuchste Hinterhalte beim Klicken auf das falsche Pixel in Luft auflösten. „So entstand die Idee der ‚Quick Actions', mit denen ein Plan vorprogrammiert und ausgelöst werden kann", erklärt Jean-Marc. Doch es war für die Entwickler nicht einfach, die Spielbalance mit komplexen Spieler-Aktionen aufrechtzuerhalten.

Nach dem Stealth-Boom der späten 90er Jahre folgen andere Genres dem Trend zum Schleichen: 2002 kommt der Plattformer *Sly Cooper*, 2004 die Ego-Action *The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay*. Zuvor erschien *Hitman: Codename 47* von 2000, bei dem der Spieler zum lautlosen Auftragskiller wird. Hier kommt es nicht





FRAGEN AN RYAN PAYTO



Einer der Produzenten von *Metal Gear Solid 4* erzählt.

RG: Welche technischen Herausforderungen gab es bei der Entwicklung?

RP: *Metal Gear Solid 4* war das erste Projekt dieser Art, an dem ich beteiligt war. Deshalb weiß ich nicht, wie es sich zu anderen Spielen verhält. Dennoch denke ich, dass *MGS 4* unglaublich ambitioniert war und dem Team viel Respekt gebührt. Die Ansprüche hinter der Entwicklung waren hoch, die technischen Werkzeuge nicht ganz ausreichend. Darum haben die Macher danach die Fox Engine entwickelt. Was bei Teil 4 nicht ideal war, sind der Spielablauf und die Zwischensequenzen. Hätte *MGS 4* ein konstanteres Gameplay geliefert, hätte das Team eine tiefer greifende Erfahrung schaffen können. Ironischerweise glaube ich, dass *MGS 2* ähnliche Probleme hatte. Da *MGS 4* ein Sequel dazu war, waren viele Probleme vielleicht schon vorprogrammiert.

RG: Welchen Stealth-Ansatz verfolgt dein Spiel *République*?

RP: Überwachung spielt die zentrale Rolle von *République*, weshalb wir viel mit Überwachungskameras gearbeitet haben. Mit dieser Ausgangslage war es spannend, Hacken und Stealth einzubringen. Der Spieler (als Hacker) und Heldin Hope (als Schleicher) bilden dabei ein klasse Team – ganz wie im Tennis. Rückblickend hätten wir dem Titel jedoch mehr Spieltiefe verleihen können. Vielleicht versuchen wir uns eines Tages nochmals daran.

RG: Angesichts deiner Erfahrung: Wie unterscheiden sich Konsolen, Mobile und VR in Sachen Stealth?

RP: Eine der spaßigsten Herausforderungen bei der Entwicklung ist, wie die Zielplattform ins Spieldesign passt. *République* sollte eine ‚One Touch'-Erfahrung werden, die jedermann mit Handy spielen kann. Das bestimmte viele Design-Aspekte. Wenn ich nochmals im Stealth-Genre arbeiten würde, würde ich gerne in VR aus der Ego-Perspektive entwickeln. Dort gibt es viel Raum für Innovationen und spannende Momente, die man als Macher erlernen muss. Ich denke, wir kratzen hier nur an der Oberfläche. Ich liebe Spiele wie *Resident Evil 7* und *Firewall Zero Hour*, bei denen man um Ecken guckt, um Gegner auszuspähen.

2014 – Das Versteckspiel *Alien: Isolation* lehrt Spieler das Fürchten. Das erste *Styx*-Spiel erscheint.

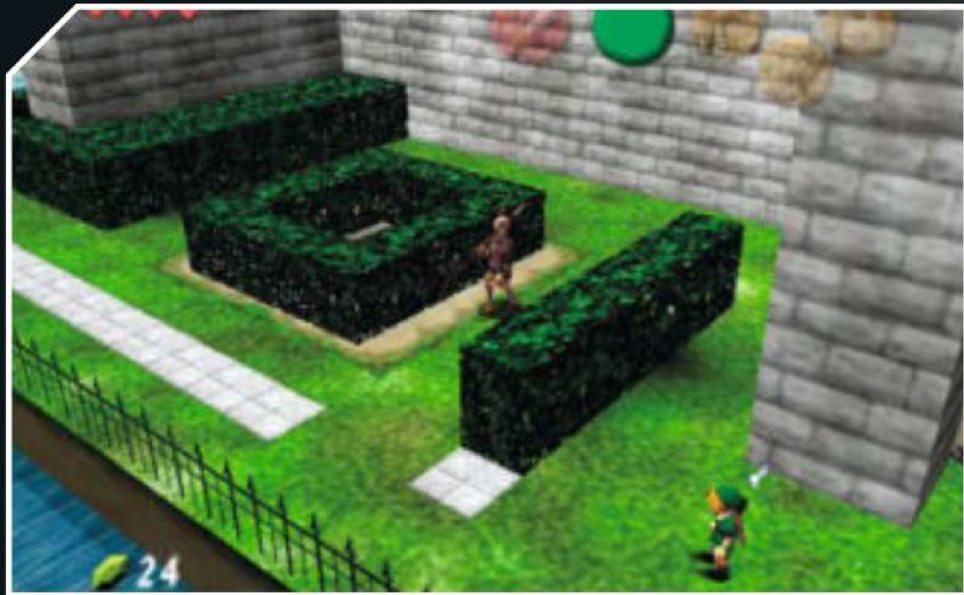
2015 – *MGS V* verfrachtet die sterbende *Metal Gear*-Saga in die Open World.

2016 – Das Reboot von *Hitman* sowie *Dishonored 2* begeistern Schleich-Experten.

2018 – *Hitman 2* und *Assassin's Creed: Odyssey* beweisen die Vielfalt des Genres.

IN DEN SCHATTEN!

Nicht-Schleichspiele mit Stealth-Aspekten.



The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

■ Im Schlossgarten soll Link an Wachen vorbeischleichen, um zu Prinzessin Zelda zu gelangen. Auch *Link To The Past* besaß Stealth-Einlagen, die in 2D einfacher spielbar waren. Denn dabei hat man genau im Blick, wohin die Wachen gucken.

Uncharted 2: Among Thieves

■ Im Istanbul-Level ist Schleichen angesagt, was für Frust sorgen kann. Doch Held Drake kann sich verstecken und Wachen unbemerkt erledigen. Der vierte Teil und *Lost Legacy* verfügen über mehr Stealth-Einlagen und die Möglichkeit, Feinde zu markieren.





Far Cry 3

■ *Far Cry 3* zeigt, wie es geht und nicht geht. Dank dichter Vegetation kann man sich gut an Feinde heranpirschen. Doch schnell übersieht man Gegner oder wird von wilden Tieren angefallen. Dennoch wird das Schleichsystem bis zu *Far Cry 5* und *New Dawn* weiter verwendet.



» [PC] Bei *Alien: Isolation* bleibt ihr besser außerhalb der Sicht des Xenomorphs.

» Die Fähigkeit, mit dem Bat-Seil im Dunkeln zu verschwinden, löst viele Probleme des Genres. «

DAN MARSHALL

▶ auf blindes Ballern, sondern auf kluge Vorbereitung an, um die gut geschützte Zielperson auszuschalten. Wie einst in *Wolfenstein* kann man sich verkleiden, um in versperrte Bereiche zu gelangen. Die Spielserie experimentiert mit der Erfolgsformel weiter herum und meistert sie mit *Hitman: Blood Money* von 2006 und den Neuauflagen *Hitman* und *Hitman 2* von 2016 und 2018.

2002 entfesselt Hersteller Ubisoft mit *Splinter Cell* seine eigene Stealth-Reihe. Das Spiel lebt vom Wechsel zwischen Licht und Schatten und dem regelmäßigen Einsatz des Nachtsichtgeräts. Markant sind auch die akrobatischen Fähigkeiten des Helden Sam Fisher: Er klettert über hohe Zäune, hangelt an Rohren und kann sich per Spagat zwischen engen Wänden halten. Den Serienhöhepunkt bildet *Chaos Theory* von 2005.

Ubisoft hat jedoch noch mehr in petto: 2007 folgt mit *Assassin's Creed* eine bis heute erfolgreiche Schleich-Action rund um den Orden der Assassinen. Bei jedem Teil taucht man in eine andere geschichtliche Epoche ein – vom alten Ägypten bis zum industriellen London. Markenzeichen ist die erstaunliche Mobilität der wechselnden Helden. Jedes Gebäude und jeder Baum darf im Parkour-Stil erklommen werden. Zielpersonen und Wachen werden lautlos mit scharfer Klinge erdolcht.

Die Saga hinterlässt ihre Spuren in der Spielelandschaft. Unter anderem bei Titeln wie *Styx: Master Of The Shadows* (2014) und dem Nachfolger *Styx: Shards Of Darkness* (2017). Entwickler Guillaume Blanchard nennt jedoch noch mehr Inspirationsquellen für seine beiden Werke: „*Thief*, dessen Heldenfähigkeiten zum Schleichen in einer gefährlichen Welt dienen. *Dishonored* wegen seiner offenen Korridor-Levels, bei denen der Spieler geleitet wird, er jedoch viel Freiheit genießt." Nicht zuletzt lobt er *Hitman* für die Freiheiten, wie man die Zielperson ausschalten kann. Ebenso nennt er *Mark Of The Ninja* wegen dessen gekonn-



Call Of Duty: Modern Warfare

■ Die berühmte Mission „Gut getarnt“ gilt als Musterbeispiel für eine strikt lineare Stealth-Mechanik, die Hochspannung erzeugt. Der Weg ist genauso wie das Timing klar vorgegeben. Stückchenweise und lautlos geht es voran bis zum finalen Attentat.





Shenmue

■ Als Negativbeispiel in Sachen Schleichen muss leider *Shenmue* herhalten. Denn die Stealth-Passage in den Warenlagern am Dock ist ungeheuer nervig. Sobald man hier erwischt wird, geht Held Ryo nach Hause und kann den Abschnitt erst am nächsten Tag nochmals versuchen.



tem Mix aus Stealth-Mechanik und agilem Hauptdarsteller.

Für die *Styx*-Spiele machten sich die Entwickler viele Gedanken um die grundsätzliche Mechanik: Darf der Spieler überhaupt entdeckt werden? Soll er jede Lage vorab analysieren und planen? Doch schnell ist klar, dass in manchen Situationen eine direkte Konfrontation unumgänglich ist. „Der Spieler muss dabei den gegnerischen Angriff kontern, um Zeit für einen tödlichen Schlag zu gewinnen.“ Eine geschickte Lösung, die den Spieler nicht zum direkten Duell ermutigt, ihm aber dennoch Gelegenheit gibt, seinen Fehler auszubügeln.

Stealth-Elemente finden sich heutzutage fast überall, auch in Rollenspielen wie der *Elder Scrolls*-Reihe. Wer hat sich nicht schon mal an NPCs angeschlichen, um sie mit einem Pfeil zu durchbohren oder deren Taschen zu leeren?

Stealth und Survival gehen ebenso oft Hand in Hand, wie auch das Endzeit-Actionspiel *The Last of Us* beweist. In dem PlayStation-3-Hit erleichtern Stealth-Mechaniken den harten Überlebenskampf erheblich. Zwar kann man sich auch ballernd fortbewegen, doch dann droht schnell ein „Game Over“. Variabler zeigen sich *Deus Ex* und seine Nachfahren: Wer ballern will, kann das tun (sofern er in Teil 3, *Human Revolution*, genügend Munition findet …), doch auch nicht tödliches Vorgehen oder Hacking und Aufbrechen von Schlössern sind möglich.

Die *Far Cry*-Episoden ermöglichen es dem Spieler ebenfalls, sich an Feindbasen anzupirschen. Selbst Superhelden wie Batman nutzen Versteckspielchen. Denn auch in der *Arkham*-Reihe ist neben der Prügel-Action immer wieder Schleichen angesagt. Dan mag die *Arkham*-Serie: „Die vielen Optionen, jede Wache auszuschalten, und die Fähigkeit, mit dem Bat-Seil im Dunkeln zu verschwinden, löst viele Probleme des Genres.“



» **Dan Marshall entwickelte *The Swindle*.**

Einen anderen Weg beschreitet *Alien Isolation*, das uns vom Helden zum Opfer des berühmten Aliens macht. Jeder Schritt will bedacht sein, wenn man nicht als Xenomorph-Futter enden will.

Stealth-Elemente sind inzwischen ein wichtiger Bestandteil zahlreicher Spiele, eine klare Abgrenzung der unterschiedlichen Genres fällt deshalb immer schwerer. Action, Horror, Survival und Stealth vermischen sich zu einer explosiven Mixtur, in denen die einzelnen Komponenten gut harmonieren müssen. Das ist bei heutigen 3D-Titeln wegen der zusätzlichen Dimension vielleicht noch schwieriger als bei klassischen 2D-Pixelwerken. *





» **[PC] Bei *The Swindle* (2015) geht es um einen Raubzug im Steampunk-London.**













DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.



Das selbst ernannte „gefährlichste Software-Unternehmen der Welt" hat im Lauf der Jahre viel Kritik einstecken müssen – für das immer gleiche, dümmliche Amoklauf-Prinzip seiner *Postal*-Serie. Doch die Entwickler wollen das alles gar nicht so kontrovers geplant haben, wie es in Medien und Politik angekommen ist.

Wenn Running With Scissors für eine Sache steht, dann sind es Kontroversen. Verwunderlich ist es nicht: Spiele, in denen offenkundig sinnlose Gewalt gegen Zivilisten ein zentrales Element ist, haben gute Chancen, in den Fernsehnachrichten thematisiert zu werden. Genau dieser Prämisse folgt Running With Scissors' *Postal*-Serie.

Im Lauf der Jahre stand die Reihe regelmäßig in der Kritik: 1997 bezeichnete US-Senator Joseph Lieberman Spiele wie *Postal* als „digitales Gift". Die amerikanischen Einzelhändler CompUSA und Walmart begannen daraufhin, das Spiel aus dem Sortiment zu nehmen. 2004 wurde *Postal 2* in Neuseeland für seine Gewaltdarstellung verboten. Es folgte ein Verbot in Australien. In Deutschland sind alle Serien-Teile indiziert. Im Jahr 2006 attackierte der



» [PC] *Postal* enthielt eine Schule, in der der Postal Dude nicht um sich schoss.



20-jährige Alexander Koptsev acht Besucher einer Synagoge in Moskau mit einem Messer. Eine russische Nachrichtenseite stellte später in einem Bericht den Bezug zu *Postal 2* her, das Koptsev intensiv und auch unmittelbar vor der Tat gespielt haben soll.

Spricht man den Chef und Gründer von Running With Scissors, Vince Desi, auf diese Dinge an, folgt die Antwort auf dem Fuße: Die Kritik und die negativen Schlagzeilen seien nie eingeplant gewesen. Vielmehr sei es ihm darum gegangen, von der Entwicklung banaler Kinderspiele wegzukommen.

Desi begann seine Videospielkarriere in den 80er Jahren als Berater. Später arbeitete er zusammen mit Mike Jaret Riedel für Riedel Software Production. Das Studio zeichnete für einige Lizenzspiele verantwortlich, die sich primär an Kinder richteten.

Der erste Titel von Riedel Software Production war *Spy vs. Spy* für C64, der sich um den schwarzen und den weißen Spion aus dem Satire-Magazin *Mad* drehte. Es folgten unter anderem SNES-Spiele, die auf den Fernsehserien *Tom & Jerry* sowie *Hallo Bobby* basierten. „Wir waren ein Auftragsentwickler für Edutainment-Titel. Das bedeutet, dass unsere Spiele einen gewissen pädagogischen Wert haben sollten“, erzählt Desi. „Wir mussten uns immer mit den Vertriebspartnern und den Rechteinhabern abstimmen. Das war ziemlich ermüdend.“ Im Jahr 1996 war das Team bereit, mit Spielen für Kinder abzuschließen. Es folgte das krasse Gegenteil.

Postal war das erste Spiel aus dem Hause Running With Scissors. Es kam 1997 ▶



» [PC] Sowohl in *Postal* als auch in *Postal 2* waren Blaskapellen vertreten.

FAIR WARNING:

POSTAL™ IS INTENDED FOR 'MATURE' AUDIENCES. IT CONTAINS SCENES OF GRAPHIC AND SENSELESS VIOLENCE. YOU MUST BE 17 OR OLDER TO PLAY.



WARNING

This is a computer game and is meant solely for entertainment purposes.

This game contains content and materials not recommended for children and/or those seeking to enhance or establish political careers.

Running With Scissors believes violence and inappropriate actions belong in video games and not the real world, and insists that in no event should anyone attempt to recreate or mimic any of the actions, events or situations occurring in this game.

» In *Postal* wurde gleich am Anfang darauf hingewiesen, dass das Spiel nur für Erwachsene geeignet ist.

ZEITSTRAHL

1991	VINCE DESI UND MIKE RIEDEL GRÜNDEN RIEDEL SOFTWARE PRODUCTIONS.
1996	VINCE GRÜNDET RUNNING WITH SCISSORS.
1997	DER UNITED STATES POSTAL SERVICE GEHT RECHTLICH GEGEN *POSTAL* VOR. *POSTAL* KOMMT IN DEN HANDEL UND WIRD STARK KRITISIERT.
1998	DIE *POSTAL*-ERWEITERUNG *SPECIAL DELIVERY* WIRD VERÖFFENTLICHT.
1999	DIE ARBEITEN AN *FLESH AND WIRE* WERDEN EINGESTELLT; FORTAN LIEGT DER FOKUS AUF *POSTAL*.
2000	*SUPER POSTAL* ERSCHEINT IN JAPAN.
2002	*POSTAL* ERSCHEINT ZUSAMMEN MIT *SPECIAL DELIVERY* ALS *POSTAL PLUS*.
2003	*POSTAL 2* ERSCHEINT.
2004	*POSTAL 2* WIRD IN NEUSEELAND VERBOTEN; AUSTRALIEN FOLGT. DIE ERWEITERUNG *APOCALYPSE WEEKEND* ERSCHEINT.
2005	*POSTAL* WIRD ZUM ERSTEN MAL ÜBER ONLINE-MARKTPLÄTZE VERTRIEBEN.
2007	UWE BOLLS GROTTIGER *POSTAL*-FILM WIRD VERÖFFENTLICHT.
2009	*POSTAL PLUS* UND *POSTAL 2* ERSCHEINEN BEI GOG.COM. EIN HANDY-SPIEL MIT DEN *POSTAL BABES* WIRD ENTWICKELT.
2011	KRITIKER VERREISSEN *POSTAL III*.
2012	RUNNING WITH SCISSORS VERKAUFT *POSTAL III* NICHT MEHR.
2013	BREITBILDUNTERSTÜTZUNG FÜR *POSTAL PLUS*.
2015	*POSTAL 2: PARADISE LOST* ERSCHEINT.
2016	*POSTAL REDUX* ERSCHEINT FÜR WINDOWS-PCS.
2017	DIE SAMMLUNG *POSTAL XX: 20TH ANNIVERSARY* WIRD VERÖFFENTLICHT.

WAS WURDE AUS …?



VINCE DESI

■ Vince ist weiterhin Chef von Running With Scissors und arbeitet zusammen mit seinem Team an der *Postal*-Reihe. 2016 stellte er den Programmcode von *Postal* als Open-Source-Software zur Verfügung. Seitdem beobachtet Vince, was die Fangemeinde mit dem Spiel so treibt. Unter anderem sind eine Reihe inoffizieller Portierungen zustande gekommen; darunter eine Switch-Version des Titels.



GARY COLEMAN

■ Gary kam nie so recht zur Ruhe. 2007 heiratete er Shannon Price; ein Jahr später ließen sie sich wieder scheiden. Ein ums andere Mal geriet er mit dem Gesetz in Konflikt. 2010 wurde beispielsweise ein ausstehender Haftbefehl wegen häuslicher Gewalt gegen ihn vollstreckt. Gegen Kaution wurde er wieder freigelassen. Gary hatte sein ganzes Leben lang mit gesundheitlichen Problemen zu kämpfen. Aufgrund einer chronischen Nierenerkrankung musste er sich mehreren Operationen unterziehen. Am 28. Mai 2010 starb er im Alter von 42 Jahren.

▶ in den Handel und wurde von Ripcord Games vertrieben. Der Name des Titels bezog sich auf den umgangssprachlichen Ausdruck „going postal“, der übersetzt so viel bedeutet wie „Amok laufen“. Er geht auf eine Reihe von Amokläufen zurück, die amerikanische Postangestellte in den 80er und 90er Jahren begingen. Das Spiel drehte sich um den „Postal Dude“, der im Blutrausch durch die Spielwelt lief und seinem mörderischen Frust mit Hilfe zahlreicher Waffen Luft verschaffte. Die Spieler steuerten den Protagonisten aus der Vogelperspektive. Als spielmechanische Inspiration diente das Automatenspiel *Robotron 2084*.

Running With Scissors existierte anfangs parallel zu Riedel Software Production. „Die Umsätze von Riedel Software Production sollten dabei helfen, *Postal* zu finanzieren. Wir wollten so eine eigene Marke aufbauen, mit der wir machen konnten, was wir wollen“, sagt Desi. Drei Entwicklerteams waren auf die beiden Studios verteilt. „Sieben Leute waren für *Postal* verantwortlich. Ein zweites Team entwickelte ein Edutainment-Spiel, das auf *Free Willy* basierte. Und dann gab es noch eine Truppe, die an einem Lernspiel für einen Wissenschaftsverlag gearbeitet hat“, erinnert sich Desi.

Was war die Intention hinter *Postal*? Laut Desi wollte man Spielern eigentlich nur die Möglichkeit geben, sich abzureagieren. „*Postal* wurde viel ernster genommen, als wir es für möglich gehalten hätten“, sagt er.

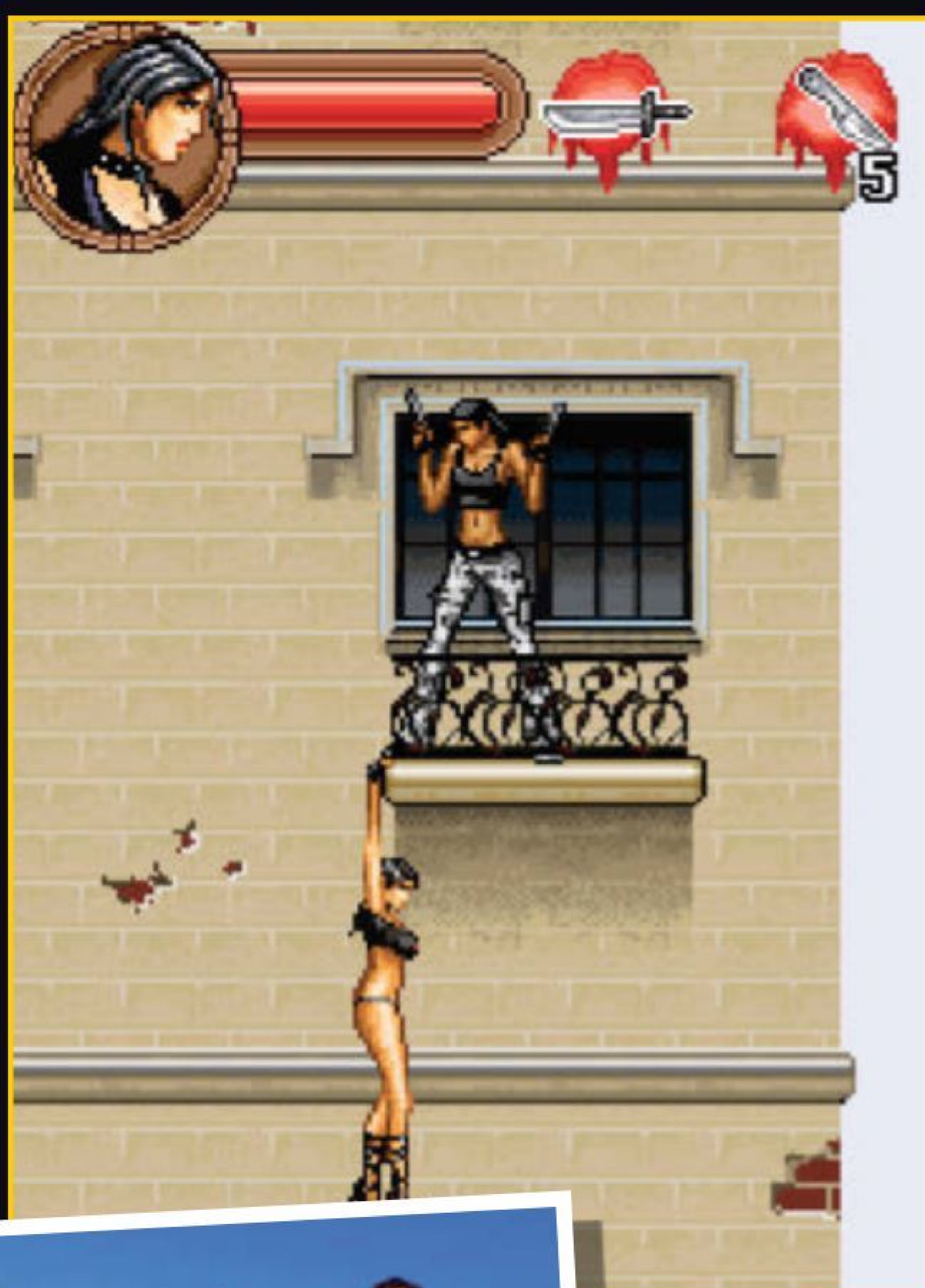
Die Schlagzeilen ließen auf jeden Fall nicht lange auf sich warten. Desi und sein Team begannen sich mit der Kritik anzufreunden und gossen zusätzliches Öl ins Feuer. Bei einem Pressetermin in Tucson wurden den 30 teilnehmenden Journalisten zum Beispiel echte Waffen überreicht.

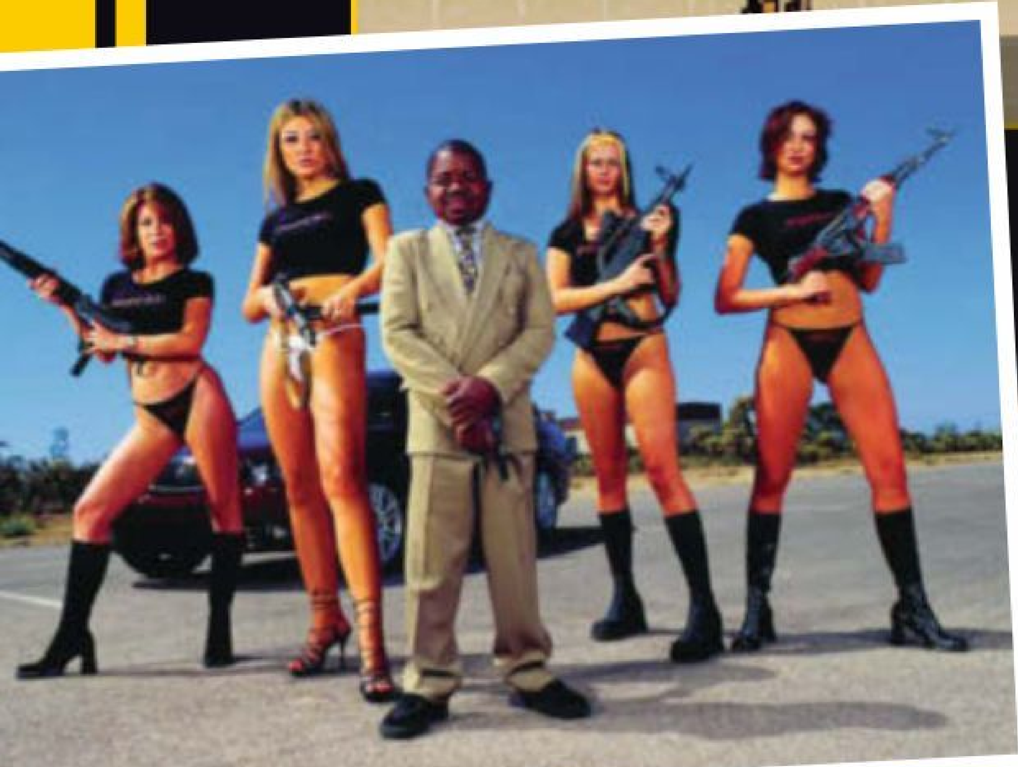


» [PC] Anders als der Vorgänger wurde *Postal 2* aus der Ego-Ansicht gespielt.

Die amerikanische Post – der United States Postal Service – strengte eine Markenrechtsklage gegen Running With Scissors an. „Wir haben einen Brief vom Generalpostmeister erhalten. Später hat das FBI angerufen“, sagt Desi. Es dauerte Jahre, bis das Thema zugunsten von Running With Scissors abgeschlossen war. „Ich war von den ganzen Verboten überrascht“, sagt Desi. „In meinen Augen war *Postal* einfach so übertrieben, dass man es gar nicht ernst nehmen konnte.“ Dass manche den Titel auch anstößig finden könnten, habe er nicht vorhergesehen, geschweige denn beabsichtigt.

Ein Jahr nach der Veröffentlichung von *Postal* folgte die Erweiterung *Special Delivery*, mit der vier neue Levels sowie neue Charaktere ins Spiel Einzug hielten. Zu der Zeit begann Running With Scissors an einem neuen Titel zu arbeiten: *Flesh And Wire*. „Das Konzept hinter dem Titel ging in eine komplett andere Richtung. Es war ein Science-Fiction-Titel mit einer 3D-Grafik. Das Spiel war unfreiwillig komisch“, erinnert sich Desi. Die Entwicklung des Spiels wurde wenig später eingestellt. Desi erklärt:





» Die „Postal Babes“ tauchten immer wieder in den Spielen auf. Sie waren auch Teil der Werbung für *Postal 2*.

» Ich war als Skrotum verkleidet. Alle haben sich gut amüsiert. « VINCE DESI

DIE DNS VON RUNNING WITH



POSTAL

■ Running With Scissors hat bislang ausschließlich *Postal*-Spiele veröffentlicht. Dementsprechend eng ist die Geschichte des Unternehmens mit der kontroversen Reihe verknüpft. Neben den drei Serien-Teilen erschienen einige Erweiterungen, Ableger und sogar ein Film, für den Uwe Boll verantwortlich zeichnete.



GEWALT

■ Die exzessive Gewalt ist ein Kennzeichen von Postal, für das die Reihe gehörig kritisiert wird. Für Vince Desi spielen auch Humor und Satire eine Rolle: „Wir zeigen, wie verrückt unsere Welt sein kann. Würden wir die Sache zu ernst nehmen, würde das Spiel überhaupt nicht funktionieren.“



» [PC] In *Postal III* schauten Spieler dem Protagonisten über die Schulter.



» Im Postal-Film vertreten: Uwe Boll (zweiter von rechts) und Vince Desi (zweiter von links).

„Finanziell hat sich Running With Scissors immer selbst getragen. Für mich war es deshalb logisch, dass wir unser Geld in Projekte stecken, die gut für uns laufen." Das Team entschied sich deshalb dazu, den Fokus fortan auf *Postal* zu legen.

Im Jahr 2000 wurde *Super Postal* in Japan auf den Markt gebracht. Danach begann Running With Scissors mit der Entwicklung von *Postal 2*. 2003 kam es auf den Markt. Im selben Jahr veröffentlichte die Hip-Hop-Gruppe *The Black Eyed Peas* ein Musikvideo zu „Where Is The Love?", das Szenen aus dem Spiel enthielt. Mit der Erweiterung *Apocalypse Weekend* wurden zwei Jahre später Zombies zum Spiel hinzugefügt.

Postal 2 schlug in dieselbe Kerbe wie der Vorgänger. Der Titel hielt auch Überraschungen bereit: Der amerikanische Schauspieler und Comedian Gary Coleman war im Spiel vertreten, der sich durch die Sitcom *Diff'rent Strokes* (deutsch: *Noch Fragen, Arnold?*) einen Namen gemacht hatte. „Wir wollten so viel Aufmerksamkeit wie möglich generieren", sagt Desi. „Ein Kollege hat vorgeschlagen, Gary Coleman ins Spiel zu integrieren. Ich habe herzlich gelacht. Dann wurde mir klar, dass es gar keine so schlechte Idee ist." Desi lud Coleman daraufhin zu einem Treffen mit dem Entwicklerteam ein.

Ungefähr zur selben Zeit kam Uwe Boll mit dem Vorschlag auf Desi zu, einen *Postal*-Film zu produzieren. Boll hatte schon so einige Videospielverfilmungen verbrochen – darunter *House Of The Dead*, *Alone In The Dark* und *BloodRayne*. Keiner dieser Filme war sonderlich gut gewesen. „Ich habe mir seine Filmografie angeschaut. Seine Filme standen nicht für Qualität", sagt Desi. „Er war aber auch ein Freigeist, der sich nicht an die Regeln hielt. Er hat gut zu uns gepasst."

Der Film wurde in Vancouver gedreht. Desi schlüpfte in die Rolle von Krotchy, einem großen Skrotum mit Armen und Beinen, das als Charakter in *Postal 2* vertreten war. „Alle haben gelacht, als ich in dem Anzug aufs Set kam", erinnert sich Desi. „Mir wurde das Drehbuch in die Hand gedrückt. Ich habe es mir durchgelesen und mich dann dazu entschieden, meinen Text zu improvisieren." Desi gibt zu, dass der *Postal*-Film keine Glanzleistung war. Er war zu lang, schlecht geschnitten und wurde schlecht vermarktet. Kein Wunder also, dass der Steifen ein ziemlicher Flop wurde.

Mit Flops ging es weiter: 2011 erschien *Postal III*. Neben Running With Scissors waren die russischen Unternehmen TrashMasters Studios und Akella an der Entstehung beteiligt. Der Titel kam so schlecht bei Kritikern und Spielern weg, dass Running With Scissors ihn ein Jahr später aus dem eigenen Store entfernte und Spielern dazu riet, es auch anderswo nicht zu kaufen.

„Wir waren für die Handlung, die Musik und die Charaktere in *Postal III* verantwortlich. Akellas Mitarbeiter haben die Programmierung und das Design übernommen", erklärt Desi. Anfangs lief alles gut; dann bekam es Akella mit wirtschaftlichen Problemen zu tun. „Akella hat so ziemlich alle seine Entwickler verloren. So ist ein Titel entstanden, der niemals hätte veröffentlicht werden dürfen."

Running With Scissors wandte sich daraufhin wieder den beiden Vorgängern zu. 2015 erschien eine Erweiterung für *Postal 2* mit dem Titel *Paradise Lost*. 2016 wurde eine neue Version von *Postal* für PC veröffentlicht, die auf der Unreal Engine 4 basierte.

Was hat Running With Scissors in Zukunft vor? Desi hält sich bedeckt: „Wir werden bald etwas ankündigen." Was auch immer es sein mag, wir sind uns sicher, dass Kritik vorprogrammiert ist. Und dass erneut kein wirklich gutes Spiel dabei herauskommen wird. *

SCISSORS



KONTROVERSEN

■ Die Gewalt in *Postal* hat ihren Teil zu den kontroversen Diskussionen rund um Running With Scissors beigetragen. Hinzu kommt, dass der Entwickler mit seinen Spielen immer wieder die Grenze zum Geschmacklosen überschritten hat. Die Möglichkeit, auf Charaktere zu urinieren, oder vulgäre sexuelle Anspielungen sind nur zwei Beispiele.



VERSCHWORENER HAUFEN

■ Vince Desi erzählt: „Running With Scissors ist schon immer ein verschworener Haufen gewesen. Dass im Lauf der Zeit neue Teammitglieder hinzugekommen und andere gegangen sind, hat daran nichts geändert." Das Entwicklerstudio hat sich als standhaft erwiesen: Es besteht inzwischen seit 23 Jahren.



SELBSTWAHRNEHMUNG

■ *Postal* und Running With Scissors sind so eng miteinander verknüpft, dass der Postal Dude in Teil 2 dem Entwicklerstudio einen Besuch abstattete. Dort erwartete ihn Vince Desi, um ihm mitzuteilen, dass er gefeuert sei. Wenn Spielern danach war, konnten sie ihn umlegen.

DIE HISTORIE VON BURNOUT™



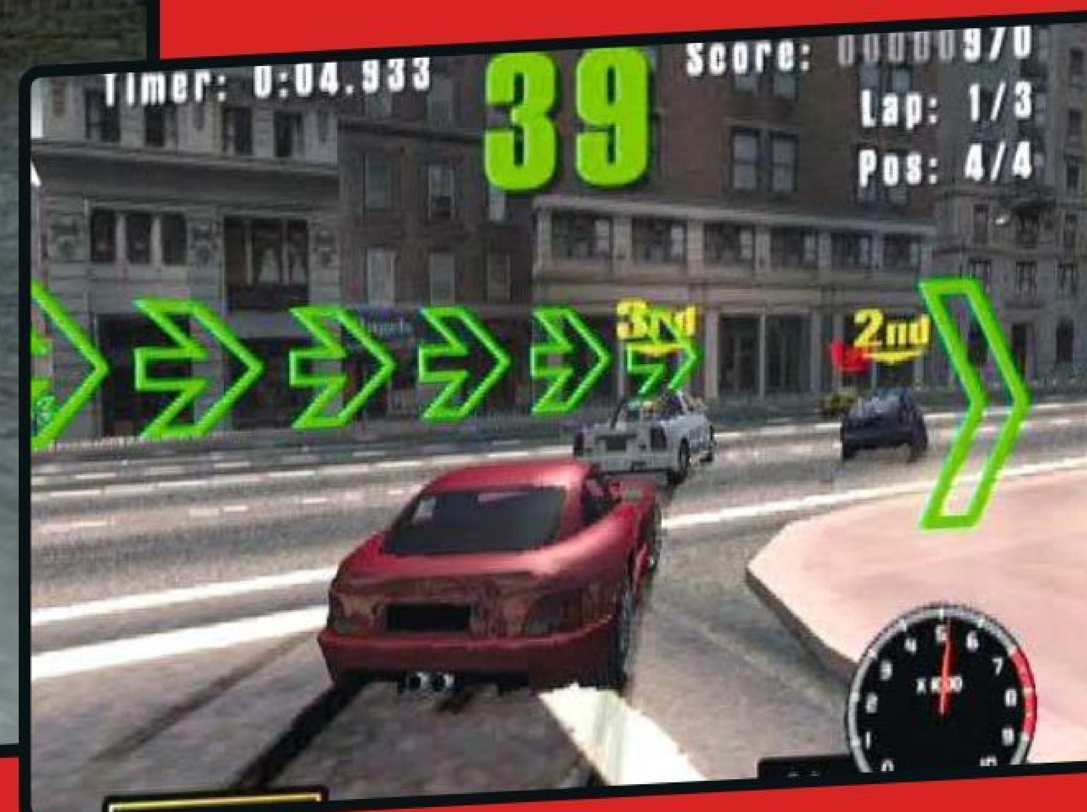
ALEX WARD
Konzeptentwickler,
Burnout-Reihe

ZU EINER ZEIT, ALS RENNSPIELE EHER WERT AUF REALISTISCHE FAHRPHYSIK LEGTEN UND DEM SPIELER MASSVOLLEN UMGANG MIT DEM GASPEDAL ABVERLANGTEN, BOT DIE *BURNOUT*-REIHE VON CRITERION UNGEHEMMTES RASEN UND MASSENKARAMBOLAGEN. WIR SPRECHEN MIT ALEX WARD ÜBER DIE RENNSERIE DER ETWAS ANDEREN ART.

Einmal die Straßenverkehrsordnung außer Acht lassen und hemmungslos der Zerstörungswut frönen: In *Burnout* ist das nicht nur möglich, sondern sogar der wesentliche Inhalt des Spiels. Die Fahrzeuge, die nicht beteiligt sind, sind hierbei genauso wichtig wie die Rennteilnehmer, denn alle Rennen finden auf öffentlichen Straßen statt, auf denen normaler Verkehr unterwegs ist. Dadurch seid ihr angehalten, riskante Manöver zu fahren, um nach vorne zu kommen. Die *Burnout*-Reihe war in den 2000er Jahren eine der bekanntesten Rennserien, wurde durch den Publisher dann allerdings ein wenig vernachlässigt.

Das Projekt begann bei Criterion als Spiel für die PlayStation 2 unter dem Arbeitstitel *Shiny Red Car*, der von einem französischen Kurzfilm namens *Rendezvous* und dem Action-Streifen *Ronin* inspiriert worden war. In den beiden Filmen waren Autos zu sehen, die mit hoher Geschwindigkeit durch die Straßen von Paris fuhren, woher die Grundidee stammte, durch Städte zu rasen. „Wir sahen uns eine Menge Verfolgungsjagden an", sagt Alex Ward, der Konzeptentwickler ▶





» [GameCube] Verfolgungsjagden aus Filmen geben die Vorlage.



»AUF EINER ECHTEN STRASSE GIBT ES VERKEHR UND DAMIT UNFÄLLE.«

ALEX WARD

▶ der *Burnout*-Reihe. „Die Szenen aus *Basic Instinct* und *Gegen jede Chance* setzten wir fast eins zu eins im Spiel um."

Aber nicht nur von Kinofilmen ließen sich Alex und seine Kollegen anregen, sondern natürlich auch von anderen Rennspielen. „Der Autoverkehr war da, weil ich etwas wie in dem Original von *Need For Speed* für das 3DO drin haben wollte – es ging um das schnelle Fahren auf echten Straßen. Auf einer echten Straße ist Verkehr und damit gibt es Unfälle. Bei allen anderen Spielen ging es darum, Motorsport zu simulieren." Daher waren es weniger die traditionellen Rennspiele, die als Vorlage dienten, sondern eher Arcade-Racer wie *Thrill Drive, Crazy Taxi, Emergency Call Ambulance* und sogar *Jambo Safari*, wie uns Alex verrät.

Das eigentliche Alleinstellungsmerkmal von *Burnout* wurde im Zuge einer Serie von Terminen entwickelt, bei denen Criterion nach einem Publisher für ihr Spiel suchte. Beim Treffen mit EA Canada hieß es, Criterion solle sich einen guten Grund einfallen lassen, weshalb der Spieler auf die Gegenspur wechseln sollte. Als Ergebnis wurde der sogenannte Boost eingeführt, der gefährliches Fahren mit einem Geschwindigkeitsbonus belohnte. Der Boost-Balken konnte mit Drifts, Sprüngen, dem Wechseln auf die Gegenspur oder mit engem Überholen aufgefüllt werden, während er sich bei Zusammenstößen abbaute. Da er sich auch während des Speed-Boosts füllte, konnten geübte Spieler eine Burnout-Kette ausführen und den Balken kontinuierlich füllen, solange sie keinen Unfall bauten.

Natürlich war das Ausweichen leichter gesagt als getan. Der kleinste Fehler verwandelte euer Fahrzeug in ein unschönes Wrack im Straßengraben, was dann aus allen möglichen Perspektiven in der Wiederholung zu sehen war. Das half zwar, dem Fahrfehler etwas Positives abzugewinnen, doch warum investierte Criterion so viel Mühe in die Unfälle, wenn sie doch derart verheerend waren? „Weil die unterhaltsam und aufregend

MEINE NEUE KARRE

Diese Vehikel dürft ihr schrotten.



BUS

■ Dieser Bus ist definitiv von einem bestimmten Action-Streifen mit Keanu Reeves inspiriert, auf dessen Namen wir leider gerade nicht kommen.

POLIZEI

■ Auch ein Polizeiauto ist seit *Burnout 2* mit von der Partie und bietet euch großartige Steuerung, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit.





FAHRSCHULE

■ Langsam und vorsichtig – so besteht ihr vielleicht eure Fahrprüfung, aber sicherlich keines der actionreichen Rennen in *Burnout 2*.

FEUERWEHR

■ Das Feuerwehrauto aus *Burnout 3* hält enorme Crashbreaker-Power bereit. Schafft alle zehn Crash Headlines, und das Gefährt gehört euch.





MADDEN CHALLENGE BUS

■ Dieses Fahrzeug bekommt ihr automatisch, wenn auf eurer Platte ein Speicherstand von Madden NFL2006 gefunden wird.



» [PS2] Auch mit vielen Objekten auf dem Bildschirm läuft *Burnout* immer flüssig.



» Die Geschwindigkeit und die Unfälle heben *Burnout* von simulationslastigeren Titeln ab.

anzusehen sind", erwidert Alex. „Es gab sie damals nur in wenigen Titeln, darunter *Out-Run* und *Thrill Drive* in der Spielhalle und *Need For Speed* auf dem 3DO."

Das erste *Burnout* wurde ein solider Fun-Racer, der sogar ein paar Extras wie den Überlebensmodus zu bieten hatte. Das Spiel erschien im November 2001 bei Acclaim für die PS2 und im folgenden Frühjahr für den GameCube und die Xbox. Alle drei wurden in der Presse wohlwollend aufgenommen. Die Webseite *4players* etwa lobte die „famosen Kollisionen" und vermeldete, dass damit „*Burnout* die Krone der Arcade-Racer an sich gerissen" habe. Mit einer Wertung von 81 Prozent lag der Titel dort knapp über den 78 Prozent, die es von Gamezone bekam, wo einzig die geringe Anzahl der Strecken kritisiert, ansonsten aber eine „uneingeschränkte Empfehlung für alle Racing-Fans" ausgesprochen wurde.

Schnell begannen die Arbeiten an einem Nachfolgetitel, für den das Team von Criterion erneut Anleihen bei Filmen machte. „Witzigerweise sahen wir *The Fast And The Furious,* direkt bevor es losging", erzählt Alex. *Burnout 2: Point Of Impact* verbesserte vor allem die visuelle Darstellung, was ein besonderes Anliegen von Alex war, wie er zugibt. „Ich glaube nicht, dass irgendwer von uns mit der Grafik des ersten Teils zufrieden war." Während das Grundkonzept dasselbe blieb, wurden einige neue Ideen bei der Spielmecha- ▶



REVENGE-RENNWAGEN

■ Dieser höllisch schnelle Wagen aus *Burnout Revenge* fährt knapp 390 km/h in der Spitze. Ihr braucht allerdings 100% im Spiel, um ihn freizuschalten.





ASSASSIN MUSCLE

■ Jedes der Assassin-Fahrzeuge ist eine gute Wahl, wir bevorzugen allerdings die Muscle-Variante, vor allem für Road Rage und Rennen.

CUSTOM COUPE

■ Von einem Auto, das auf dem Cover von *Burnout 2* abgebildet ist, darf man einiges erwarten – vom Custom Coupe werdet ihr nicht enttäuscht.





MEISTERSCHAFTS-RENNWAGEN

■ Lebensmüde? Dann stürzt euch in diesem ultraschnellen Biest auf die Straße, dem letzten, das ihr im Rennmodus von Takedown freischalten könnt.

LOW RIDER

■ Für ein Rennen ist dieses Fahrzeug aus *Burnout Revenge* eine schlechte Wahl – dafür ist es umso besser für heftige Takedowns geeignet.



▶ nik umgesetzt. Als Abwechslung zu den Rundkursen wurden Punkt-zu-Punkt-Rennen eingeführt, und im neuen Verfolgungsmodus konnte der Spieler im Stil von *Chase HQ* im Polizeiwagen Verbrecher jagen, um deren Fahrzeuge freizuschalten.

Die wichtigste Ergänzung war allerdings der Crash-Modus. „Es fing damit an, dass die Leute das Spiel auf der E3 spielten und nicht verstanden, was sie eigentlich tun sollten", erklärt Alex die Ursprünge des neuen Modus. Da zu jedem Crash der finanzielle Schaden angezeigt wurde, war es leicht, das Ziel des Spiels falsch zu verstehen und zu glauben, dass dieser möglichst hoch sein sollte. Doch da die Messebesucher offensichtlich Spaß an der Sache hatten, baute man einen neuen Modus ein, bei dem es darum ging, die spektakulären Auffahrunfälle zu verursachen und dabei den größtmöglichen Schaden anzurichten. Alex beschreibt den Crash-Modus zutreffend als „Bowling mit Autos."

Obwohl die Marketing-Kampagne von Acclaim, am Veröffentlichungstag alle Strafzettel der Käufer zu bezahlen, bei offiziellen Stellen nicht gut ankam („Damit hatten wir aber nichts zu tun", stellt Alex klar), verkaufte sich *Burnout 2* sehr gut und beeindruckte die Kritiker aufs Neue. Die Presse hob besonders hervor, dass der Titel das beste Beispiel für das Motto „Größer, Besser, Mehr" (Edge) bei Fortsetzungen sei, und da alle drei Konsolenfassungen zahlreiche Abnehmer fanden, stand einem dritten Teil nichts mehr im Wege.

Die erste Änderung bei *Burnout 3* betraf den Publisher, da Criterion die Aufmerksamkeit eines Giganten der Branche auf sich gezogen hatte. „Aus verschiedenen Gründen unterschrieben wir für den dritten Teil bei EA", erinnert sich Alex. Der neue Publisher war bereit, Criterion die Freiheiten einzuräumen, die sie sich ausbaten. Dennoch trug EA entscheidend zur weiteren Entwicklung von *Burnout* bei, wie Alex einräumt: „Die Jungs von EA waren ziemlich gewieft und halfen uns, eine gemeinsame Vision zu finden, hinter der wir alle stehen konnten. Seitdem gibt es auch die Takedowns, die das Spaßigste sind, was unsere Spiele zu bieten haben, nämlich jemanden in den Gegenverkehr zu drängen. Auch der Name dafür kam von EA. Wir wollten sie eigentlich ‚Knockouts' nennen, aber ‚Takedowns' klang natürlich viel amerikanischer."

Für *Burnout 3: Takedown* wurde das Rennmodell der Serie so überarbeitet, dass Auseinandersetzungen in den Mittelpunkt rückten. Statt Rempler zu vermeiden, musstet ihr nun eure Gegner aktiv in Häuserwände oder den Gegenverkehr drängen. Das Team schaffte es sehr schnell, eine spielbare Version auf die Beine zu stellen, die nach nur sechs Monaten Entwicklungszeit der finalen Fassung bereits stark ähnelte. „Die ganze Firma arbeitete daran", sagt Alex. „Wir wollten EA beweisen, dass wir zu dem Zeitpunkt tatsächlich eines der besten Teams auf der PS2 waren. Dieses Spiel zeigt, dass es wir es waren." Das Selbstvertrauen war durchaus gerechtfertigt, denn die Entwicklung ging ohne Probleme voran. „Wir waren richtig heiß auf die E3", erinnert Alex sich. „Jeder arbeitete hart und der Besuch der E3 fühlte sich an wie ein Militäreinsatz. Ich werde nie vergessen, wie wir mit drei Cadillac-SUVs im Konvoi in die Innenstadt von L.A. einrollten. Wir wollten die Helden der E3 sein, und wir waren es auch."

Das fertige Spiel war genau so, wie man es damals von einem EA-Blockbuster erwarten konnte: grafisch überragend, mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde und mit Unfällen, die sogar den Vorgänger in den Schatten



» [PS2] Wir fürchten weder Schrott noch Beulen: spektakuläre Unfälle im zweiten Teil der Reihe.




» Nach uns die Sintflut: Mit solchen Manövern bleibt die Boost-Leiste gut gefüllt.



» [PS2] Für die Burnout-Kette ist es wichtig, auch während des Boosts weiter gefährlich zu fahren.

»WIR WOLLTEN DIE HELDEN DER E3 SEIN UND WAREN ES AUCH.«

ALEX WARD

stellten. Der Soundtrack war angefüllt mit lizenzierten Künstlern wie Franz Ferdinand, My Chemical Romance oder Rise Against. Das Spiel bot sogar einen Online-Modus, wie Alex sich erinnert: „Wir waren das erste Spiel von EA mit Xbox Live auf der E3. Sie sagten es uns im April [dass das Spiel online-fähig sein musste], und die Messe war im Mai. Ihre internen Teams wussten es schon seit Dezember und hatten gar nichts."

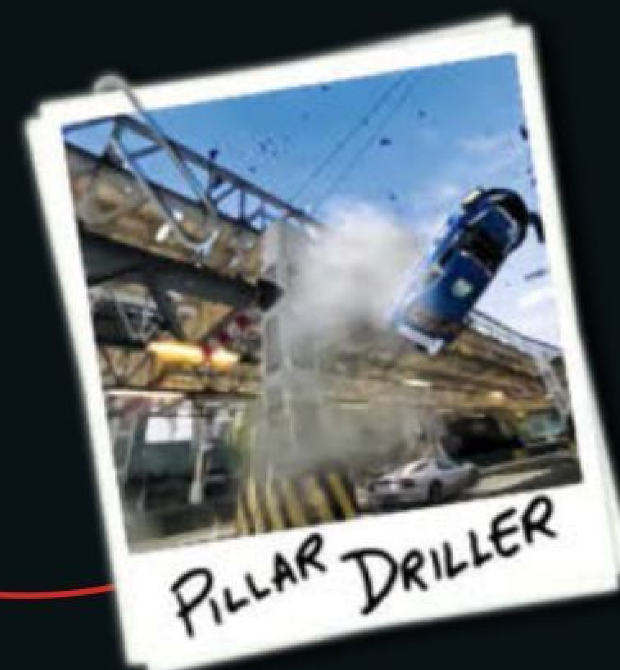
Burnout 3: Takedown erschien im September 2004 für PS2 und Xbox und wurde zum Serienteil mit den besten Bewertungen. Die *GamePro* vergab stolze 90 Prozent und stellte fest, dass *Burnout* „jedes andere Rennspiel wie eine langweilige Spazierfahrt" aussehen lasse. Außerdem wurde die beeindruckende Grafik mit dem Motion-Blur-Effekt hervorgehoben und die sichere und kontrollierte Steuerung gelobt. In den meisten Charts stand *Burnout* damals monatelang an der Spitzenposition und EA war so zufrieden, dass sie Criterion kurzerhand übernahmen.

Auch der nächste Serienteil, *Burnout Revenge*, konnte wieder mit einer Neuerung aufwarten, diesmal mit dem „Traffic Check", einem Manöver, mit dem ihr zivile Autos zu eurem Vorteil nutzen konntet. Indem ihr sie von hinten touchiert, befördert ihr sie in den Gegenverkehr und löst damit eine Massenkarambolage aus, die potenziell auch eurem Gegner schadet.

„Mit dieser Idee wollten wir austesten, wie viele Autos wir gleichzeitig auf ▶

BILDER DER VERWÜSTUNG

Mit diesen Signature-Takedowns in *Burnout 3* dürft ihr Fotos in euer Album kleben.



Drängt euren Gegner unter den Schienen in der Innenstadt in eine Säule, um dieses Bild zu bekommen.



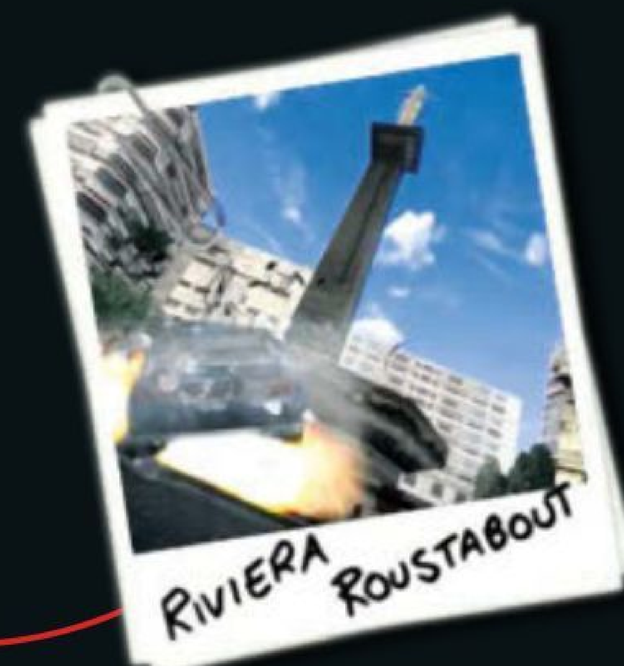
Lasst euren Ärger mit dem öffentlichen Nahverkehr freien Lauf und rammt einen Opponenten in eine Tram.



Wohnwagen sind robust und haltbar? Eher nicht, wie ihr mit diesem Takedown unter Beweis stellen könnt.



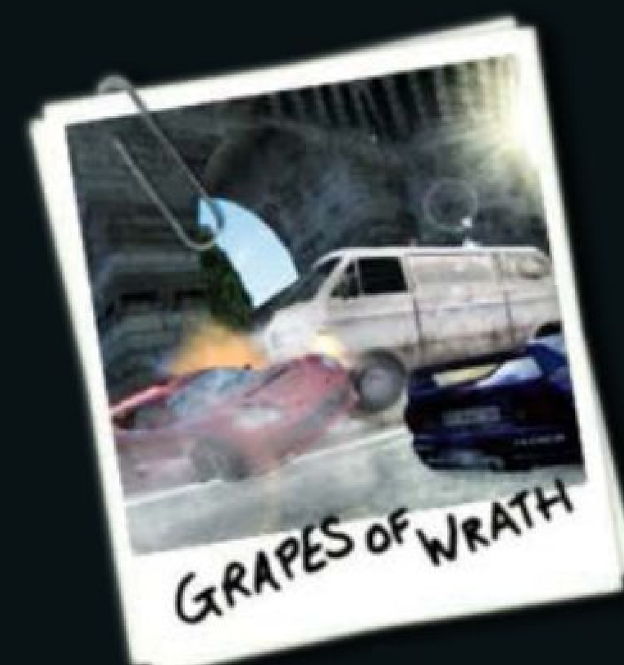
Einen hochgezüchteten Sportwagen in ein Mauthäuschen donnern? Klingt wie eine gute Idee!



Auch diese markante Säule im Kreisverkehr von Riviera ist Schauplatz eines der Signature-Takedowns.



Schiebt euren Gegner in Winter City volles Rohr gegen einen Schneepflug, und dieses Foto gehört euch.



Am besten, ihr zermatscht die Weintrauben in diesem Weinlaster, und nicht umgekehrt.



» [PS2] *Burnout 3* war im Vergleich zum Vorgänger ein grafischer Leckerbissen.



» [PS2] Bei Unfällen zoomt die Kamera heraus, damit ihr euer Zerstörungswerk bewundern könnt.

▶ dem Bildschirm haben konnten", erklärt Alex. „Der ursprüngliche Name des Spiels war *Burnout 4: Rush Hour*. Wir wurden dann von irgendeinem blasierten Heini aus den USA überstimmt, der meinte, dass ein erfolgreiches Spiel niemals eine Vier oder Fünf im Namen tragen dürfe. Außerdem gefiel ihnen ‚Rush Hour' nicht und sie änderten es in ‚Revenge'. Ich mochte den Namen damals nicht und mag ihn immer noch nicht. Allerdings habe ich schöne Erinnerungen daran, wie wir bei der Entwicklung die Nächte durchgemacht haben."

Auch *Burnout Revenge*, das im September 2005 erneut für PS2 und Xbox erschien, schoss direkt an die Spitze der Charts und kam bei der Kritik ausgesprochen gut an. *Die GamePro* toppte sogar ihre Wertung des dritten Teils mit 92 Prozent und schrieb in der Ausgabe 12/2005 über den Soundtrack: „Kein Rennspiel klingt besser als *Burnout Revenge*!" Darüber hinaus wurde die nun frei drehbare Kamera in der Wiederholung positiv hervorgehoben.

Sechs Monate nach der Veröffentlichung erschien *Burnout Revenge* auch für die damals neue Xbox 360. „Das war wegen der Marktsituation. Neue Plattformen kamen heraus, und natürlich wollte EA ihre Spiele auf jeder Plattform haben. [Die Xbox 360-Fassung] wurde unser erster HD-Titel", sagt Alex. Durch die begrenzte Entwicklungszeit konnte die neue Konsole jedoch noch nicht voll ausgereizt werden. „Das konnten wir nicht schaffen, ohne ganz von vorne anzufangen. Also motzten wir nur die Texturen auf, behoben ein paar Bugs und fügten ein Feature hinzu, mit dem man seinen schönsten Momente auf Xbox Live hochladen konnte."

Da der nächste „große" Serienteil für die HD-Konsolen noch nicht in Sicht war, kam zunächst *Burnout Dominator* für die PS2 und die PSP im Frühjahr 2007 heraus.

IM CRASH-MODUS

Unsere Lieblings-Rennmodi der *Burnout*-Reihe.



ROAD RAGE

EINGEFÜHRT IN: BURNOUT 3

■ Wie der Name schon sagt, müsst ihr bei diesem Modus aus *Burnout 3*, der auch als Multiplayer verfügbar ist, so viel Verwüstung wie möglich anrichten. Das wichtigste ist, viele Takedowns im vorgegebenen Zeitlimit zu schaffen.

SURVIVAL

EINGEFÜHRT IN: BURNOUT

■ Während es in der *Burnout*-Reihe immer darum ging, Chaos zu stiften, müsst ihr bei Survival umsichtiger vorgehen. Ihr solltet so weit wie möglich kommen, ohne irgendetwas zu rammen, was viel schwieriger ist, als es sich anhört.





RACE

EINGEFÜHRT IN: BURNOUT

■ Natürlich geht es bei jedem Rennspiel darum, als Erster ins Ziel zu kommen und *Burnout* ist hier keine Ausnahme. Der Unterschied ist, dass ihr bei *Burnout* möglichst gefährlich fahren sollt, was zwar nicht sehr sportlich, aber umso spaßiger ist.

ELIMINATOR

EINGEFÜHRT IN: BURNOUT 3

■ Ein weiterer Rennmodus, bei dem ihr euch allerdings auf keinen Fall auf dem letzten Platz befinden solltet. Bleibt an den vorderen Positionen, denn am Ende jeder Runde wird der Letztplatzierte aussortiert.





CRASH

EINGEFÜHRT IN: BURNOUT 2

■ Dieser besonders im Multiplayer äußerst unterhaltsame Modus ist ein Fest für Serienfans. Bei Crash müsst ihr die meisten Punkte holen, indem ihr euren Wagen in stark befahrene Crash-Zonen lenkt und dort so viel Schaden wie möglich anrichtet.



» [PS2] Im Modus Traffic Attack dürft ihr besonders viel Chaos stiften.

»WIR WURDEN VON EINEM BLASIERTEN HEINI AUS DEN USA ÜBERSTIMMT.«

ALEX WARD

Bei diesem Titel versuchte man, die Spielmechanik der frühen *Burnout*-Teile mit der Raudi-Raserei der neueren zu verknüpfen. Die Takedowns waren immer noch mit von der Partei und wurden auch prominent beworben, der Traffic Check hingegen wurde fallengelassen. Den Boost konnte man immer noch jederzeit einsetzen – wartete man aber, bis der Balken voll war, so durfte man weiter Boost-Punkte während des Boosts verdienen und eine Burnout-Kette beginnen.

Der neue Modus „Burnout Challenge" betonte diese Mechanik, während der Modus „Maniac" den Spieler dazu anhielt, möglichst gefährlich zu fahren, ohne Unfälle zu bauen. Das Spiel kam gut an, jedoch nicht ganz so positiv wie die Vorgänger, wobei als Hauptkritikpunkt oft genannt wurde, dass zwei völlig verschiedene Konzepte vermischt worden seien, einzig um mehr potenzielle Kunden anzusprechen.

Beim nächsten Titel musste sich also etwas ändern. Mit *Burnout Paradise* gelang der Sprung in die HD-Ära und weg von Rundkursen und Einzelrennen hin zu einer offenen Welt namens Paradise City, in der eine Vielzahl von Herausforderungen und klassischen Events auf den Spieler wartete. „Im Spiel ging es eigentlich darum, die Stadt zu erforschen. Die Rennen waren dabei nur Mittel zum Zweck", sagt Alex.

Angesichts dieses radikalen wie riskanten Paradigmenwechsels fragen wir Alex, warum er und das Team eine derartige Entscheidung getroffen haben. „Aus zwei Gründen", erklärt er. „Erstens mochte ich Open-World-Spiele wie *Mercenaries* von Pandemic sehr gerne. Mir schwante, dass die Spielwelt die eigentliche Hauptperson ist und dass man viele, viele Stunde damit zubringen könnte, alles zu entdecken und auszuprobieren."

Das ist wenig verwunderlich, wurden doch 3D-Open-World-Titel im Verlauf der frühen 90er Jahre extrem populär. Der zweite Grund ist allerdings eher eine Überraschung. ▶

TRAGBARE LEGENDEN



Mit *Burnout Legends* wagte die Serie sich auf portables Terrain – gelang der Ableger?

Mit Sonys PSP war es endlich möglich, 3D-Grafik in Konsolenqualität mit sich herumzutragen – ein Kuchen, von dem EA sich mit *Burnout Legends* gerne ein Stück abschneiden wollte. Statt jedoch eine Umsetzung von *Burnout Revenge* zu beauftragen, versuchte man, die besten Häppchen der ersten drei Serienteile zu einem neuen Spiel zusammenzustückeln. Es bekam gute Wertungen, allerdings oft mit dem Hinweis, dass es Kennern der Reihe nichts Neues bieten würde, außer dass sie unterwegs spielen konnten.

Legends erschien auch für den Nintendo DS, wobei die Umsetzung von Visual Impact erledigt wurde, einem Team, das auch schon zuvor diverse 3D-Titel für den Game Boy Advance entwickelt hatte. Leider war die Steuerung grauenhaft, die Kollisionserkennung unzuverlässig, das Geschwindigkeitsgefühl mager und der Verkehr auf den Straßen kaum vorhanden, sodass die Wertungen für diese Fassung entsprechend niedrig ausfielen.

» Die PSP-Version von Legends war um Längen besser als die für DS.



COPS AND ROBBERS

EINGEFÜHRT IN: BURNOUT PARADISE

■ Früher spielten wir Räuber und Gendarm im Innenhof unseres Wohnblocks oder auf BMX-Rädern im Park. Bei *Burnout Paradise* ist dieser exklusiv als DLC erschienene Modus eher so etwas wie *Capture The Flag*.





GRAND PRIX

EINGEFÜHRT IN: BURNOUT 2

■ Erwartungsgemäß müsst ihr bei diesem Modus eine Reihe von Rennen absolvieren, um eine Trophäe zu erhalten. Sammelt ihr die meisten Punkte (dies muss nicht unbedingt in einer Sitzung erfolgen), dann gehört der Grand-Prix-Titel euch.

CRASHBREAKER EVENTS

EINGEFÜHRT IN: BURNOUT REVENGE

■ Dieser Modus ergänzt die Modi Eliminator, GP, Race und Road Rage um die Crashbreaker-Mechanik. Ihr dürft nun also während der Fahrt euren Wagen hochjagen, um Rivalen mit auf den Schrottplatz zu befördern.





FACE-OFF

EINGEFÜHRT IN: BURNOUT

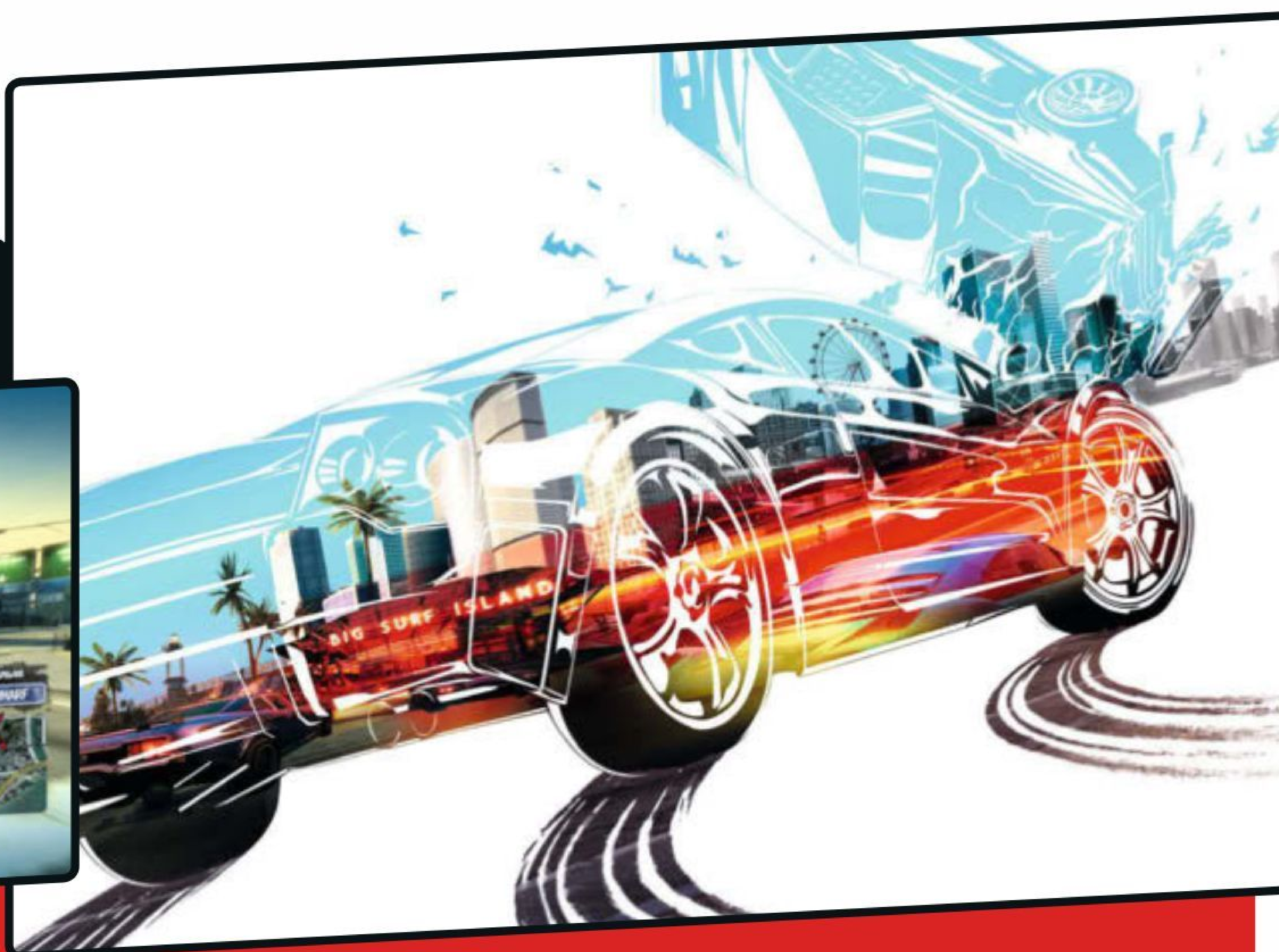
■ Manchmal will man dem Gegner den eigenen Sieg noch richtig schön unter die Nase reiben. Bei Face-Off tretet ihr gegen eine Reihe von immer schwereren Opponenten an, die euch ihr Fahrzeug übergeben müssen, wenn ihr sie bezwingt.

BURNING LAP

EINGEFÜHRT IN: BURNOUT 3

■ Jeder Arcade-Racer braucht einen Modus, bei dem man gegen die Zeit fahren darf. In der *Burnout*-Reihe ist dies Burning Lap, bei dem ihr eine Runde in einer bestimmten Zeit fahren müsst, um eine Gold-, Silber- oder Bronzemedaille zu erhalten.




» Diese schicke Grafik würde sich gut auf unserem Cover machen.


» [PC] Wir rasen durch Paradise City, dem Sonnenuntergang entgegen.

„Nach vier Spielen konnten unsere Grafiker nicht mehr wirklich gut miteinander", enthüllt Alex. „Meist wurde eine Strecke von jeweils einer Person alleine entworfen. Bei der Gestaltung einer offenen Welt mussten sie zwangsläufig zusammenarbeiten und kommunizieren, sodass wir auf bessere Ergebnisse, ein besseres Spiel und ein besseres Team hofften."

Ein Neuanfang beim Spieldesign als Teambuilding-Maßnahme ist sicherlich ein unkonventioneller Ansatz, doch bevor mitlesende Entwickler auf falsche Gedanken kommen: Er hat nicht funktioniert, wie Alex schnell eingestehen muss. „Im Rückblick waren wir einfach noch nicht reif für den Wechsel auf die PS3", sagt er. „Wir machten eigentlich nur PS2-Spiele für die PS3, was uns heftige Kopfschmerzen verursachte. Das Ergebnis war zwar brauchbar, rechtfertigte aber nicht all die Mühen, die wir dafür auf uns genommen hatten."

Die Entwicklung von *Burnout Paradise* fiel dem Team generell nicht leicht, wie sich Alex erinnert. „Es ging viel um das HUD und um Navigation. Darin waren wir nicht gerade sehr gut", erklärt er. Diese Punkte waren aber enorm wichtig, da vom Spiel keinerlei Routen vorgegeben wurden und man sein Ziel so erreichen konnte, wie man es gerade für richtig hielt. Dadurch waren traditionelle Zielmarkierungen hinfällig, und das Team musste sich etwas anderes einfallen lassen. „Ich denke, dass unsere Idee mit den Verkehrsschildern schon gepasst hat. Ich weiß noch, dass es meine Entscheidung war, jedes Rennen an einem Kompasspunkt auf der Karte enden zu lassen." Die Zahl der Ziellinien zu begrenzen half dem Spieler auch, sich mit dem Ziel vor Augen besser zurechtzufinden.

Trotz der Schwierigkeiten bei der Entwicklung war das Ergebnis bei *Burnout Paradise* eine gelungene Kombination der grundlegenden Spielmechanik mit einer offenen Welt. Der neue Modus „Showtime" war eine Variante des Crash-Modus, bei dem ihr euer Auto springen lassen musstet, während ihr bei den Stunt Runs eure Fahrkünste für Punkte unter Beweis stellen konntet. Außerdem gab es nun verschiedene Boost-Arten: „Speed" analog den ersten beiden Teilen, „Aggression" wie ab *Burnout 3* und „Stunt" für trickreiche Fahreinlagen. Der Schaden an eurem Fahrzeug bleibt nach einem Event bestehen und muss in einer Werkstatt repariert werden (was aber weniger mühsam ist, als es sich liest, da es spontan vonstattengeht). Die Durchfahrt durch eine Tankstelle hingegen wird mit einem aufgefüllten Boost-Balken belohnt.

So erschien *Burnout Paradise* im Januar 2008 für Xbox 360, PS3 und PC. Die Rezeption war größtenteils sehr positiv, wobei der Titel etwa in der *Edge* als „bisher mutigstes Spiel von Criterion" bezeichnet wurde und 9/10 Punkten abräumen konnte. Allerdings waren nicht alle Magazine so


» Die Autos waren nicht lizenziert, aber doch unverkennbar.


» [PC] In Paradise City gibt es viel zu entdecken, etwa Supersprünge.

KREUZUNGS-CRASH

Warum das neueste *Burnout* aus der Reihe tanzte.



Auch wenn *Burnout Paradise* der letzte vollwertige Titel der Reihe war, kam ein paar Jahre später ein Download-Titel für die PS3 und die Xbox 360 heraus. In *Burnout Crash* ging es wieder um die titelgebenden Unfälle, diesmal allerdings aus der Vogelperspektive. Mit seinen sieben Autos und sechs Kreuzungen war das Spiel allerdings eher ein Sparpaket, dessen Server zu allem Überfluss inzwischen offline sind. Als *Burnout Crash* im September 2011 erschien, waren die Kritiken verhalten positiv und bescheinigten dem Titel einen ordentlichen Spaßfaktor, stuften ihn aber als nicht mehr als ein Appetithäppchen auf dem Weg zu einem neuen vollwertigen Serienteil ein. So vergaben etwa *GamePro* 60 und *Gameswelt* 75 Prozent und stellten fest, dass die Jagd nach dem Highscore zwar „motivierend" sei, es für längerfristige Unterhaltung aber „bessere Alternativen" gäbe. Im April 2012 kam *Burnout Crash* für iOS heraus und rief dort eine bessere Resonanz hervor. Seit 2015 ist es ebenfalls aus dem Store verschwunden.



» [PS4] Die Remastered-Fassung von *Burnout Paradise* wurde 2018 veröffentlicht.



» [PS4] Als DLC gab es für *Burnout Paradise* sogar Motorräder.

»WIR WAGTEN VIEL NEUES.«

ALEX WARD

beeindruckt – beispielsweise kritisierte *GamersGlobal* im Test die hohe Repetitivität sowie die mangelhafte KI. Man kenne „schon nach wenigen Stunden Spielzeit die wichtigsten Ecken der Stadt, da die Ziele der Events immer die gleichen" seien. Außerdem reiße „selbst der Multiplayer-Modus das Spiel nicht aus dem Feld heraus, da […] nur acht Spieler im Vergleich zur Größe der Welt zu wenig" seien. Im direkten Vergleich mit Test Drive Unlimited sei bei Letzterem die Verzahnung zwischen Solo- und Multiplayer-Modus wesentlich besser geglückt. Dennoch sprangen immer noch solide 7 von 10 Punkten heraus.

Doch für *Burnout Paradise* war dies keinesfalls das Ende vom Lied, da über die Zeit noch eine beachtliche Menge an DLC herauskam. „Das machten wir nur, weil das ganze Thema ‚Kundenbindung' damals in den USA eine große Sache war. Wir beschlossen, den Leuten einen Grund zu geben, unser Spiel nicht gebraucht zu verkaufen", erklärt Alex. „Außerdem wussten wir, dass das Vertriebsteam von EA nach einer Woche, in der sie unser Spiel pushten, wieder zum nächsten übergehen mussten, zu den *Sims* oder zu *Tiger Woods* und so weiter. Die wenigsten verstanden unsere Arbeit wirklich oder glaubten an die Marke *Burnout*. Unser Spiel sollte sich aber nach der einen Woche weiter verkaufen, also machten wir diese ganzen Updates." Die hinzugefügten Features umfassten neue Spielmodi, Tag- und Nachtwechsel, Motorräder und sogar ein komplett neues Gebiet für Stunts namens Big Surf Island.

„Wir wagten viel Neues und jeder steigerte seine Fähigkeiten, die Künstler, die Programmierer, die IT-Leute, alle. Eine derartige Menge an DLC hatte damals niemand anderes zu bieten." Dies führte schließlich zur Veröffentlichung von *Burnout Paradise: The Ultimate Box*, einem Paket aus dem Spiel und all seinen Erweiterungen. Tatsächlich gab es sogar viele Inhalte, die die Spieler nie zu Gesicht bekamen. „Wir hatten Flugzeuge, Helikopter, mehrere Spieler in einem Auto und lunare Herausforderungen auf dem Mond…", enthüllt Alex. „Ich glaube nicht, dass es so etwas noch einmal geben wird."

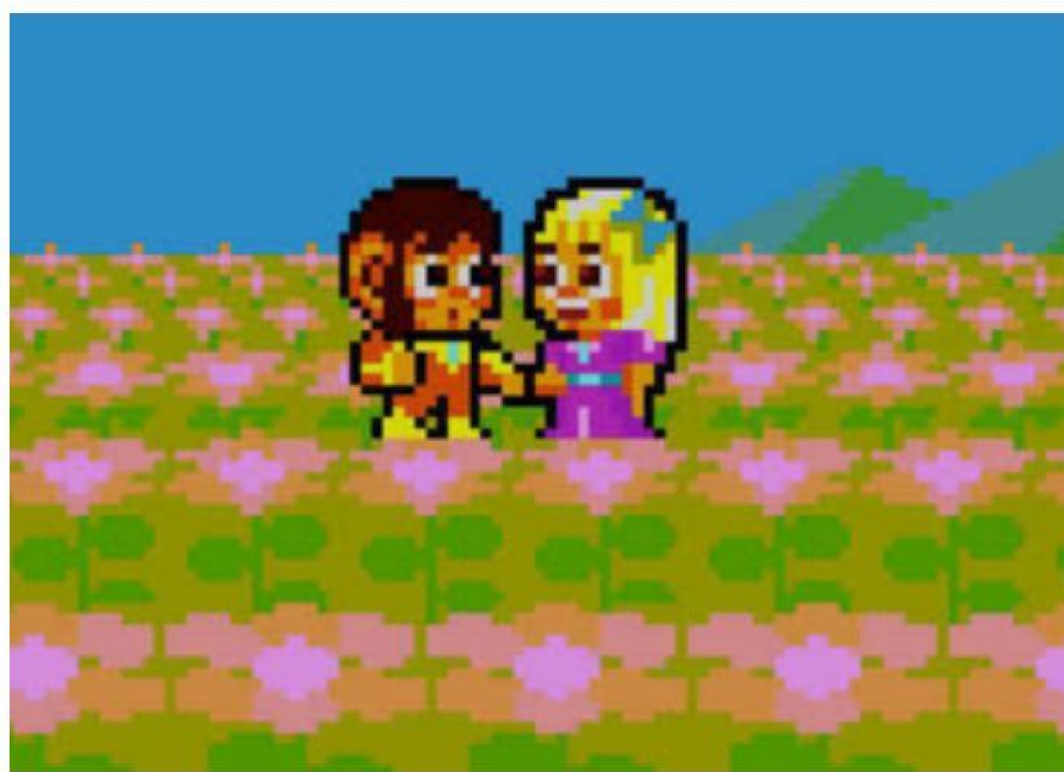
Diese Worte sind vielleicht zutreffender, als ihm lieb ist, denn momentan sieht es nicht so aus, als käme irgendwann ein neues *Burnout*. Criterion konzentrierte sich danach auf die Wiederbelebung der Reihe *Need For Speed* und brachte dort viel der Erfahrung aus *Burnout* mit ein. Abgesehen vom Download-Titel *Burnout Crash* gab es seit über einem Jahrzehnt keinen neuen Teil der Reihe, woran auch die Remastered-Fassung von *Burnout Paradise 2018* nichts änderte. Ein Option für Fans ist *Dangerous Driving*, ein Nachfolger im Geiste, der von Alex' aktueller Firma Three Fields Entertainment entwickelt wird. *

EXPERTENWISSEN

ALEX KIDD in SHINOBI WORLD

Nach seinen Ausflügen in die *Miracle World* oder das *Enchanted Castle* kämpft sich Segas ehemaliges Maskottchen durch die sagenumwobene *Shinobi World*. Retro Gamer begleitet den jungen Prinzen auf seinem letzten großen Abenteuer.

Alex Kidd war Segas großes Aushängeschild der späten 80er Jahre, man setzte aber stets auf Synergien mit anderen Serien und Lizenzen. So erhielt Opa-Opa aus *Fantasy Zone* einen Gastauftritt in *Alex Kidd: The Lost Stars*. Und die Anime-Umsetzung *Anmitsu Hime* wurde für den westlichen Markt komplett überarbeitet und als dritter Teil der Serie unter dem Titel *Alex Kidd in High-Tech World* veröffentlicht. Auch der knuddelige Held selbst spielte in anderen großen Titeln wie *Altered Beast* oder *Kenseiden* mit.



» [Master System] Vor der Entführung seiner Holden herrscht für Alex eitel Sonnenschein.

Daher überraschte es niemanden, dass Sega für 1990 einen Crossover-Titel ihrer beiden Lizenzen *Shinobi* und *Alex Kidd* ankündigte – wohl aber, dass es ein hervorragendes Spiel wurde, insbesondere nach dem stark kritisierten *High-Tech World* und dem schwachen Mega-Drive-Debüt *Alex Kidd in the Enchanted Castle*.

Sega bediente sich dafür beim bewährten Ninja-Setting von *Shinobi*, setzte eine große Portion familienfreundliche Figuren darauf und verlagerte den spielerischen Schwerpunkt Richtung Plattformer. Die Hintergrundgeschichte ist Genre-typisch banal: Alex Kidd freut sich auf einen sorgenfreien Urlaub auf dem Planeten Shinobi mit seiner Freundin, doch Letztere wird vom Dunklen Ninja entführt. Zum Glück erscheint der Weiße Ninja und stattet unseren Helden mit neuen mystischen Fähigkeiten aus. Dann kämpft sich Alex durch vier Welten, die jeweils aus zwei Levels und einem Endgegner bestehen und in denen sich *Shinobi*-Erprobte schnell zurechtfinden werden. ▶



» [Master System] In diesen Truhen stecken die wertvollen Power-ups.





» [Master System] Gefahren in jeder Himmelsrichtung!

PARODIE-PROBLEME

Wie es unser aller Lieblingsklempner einmal fast in ein Master-System-Spiel schaffte.

Alex Kidd In Shinobi World wurde während der Entwicklung kräftig umgekrempelt. In der Frühphase lief die Entwicklung unter dem Namen *Shinobi Kid* und die Hauptfigur sah aus wie ein kleiner Joe Musashi. Überbleibsel davon finden sich noch im Datensatz der finalen Version, haben aber nicht mehr viel mit dem Endprodukt zu tun.

Ein Bildschirm springt dem Betrachter aber förmlich ins Auge. Als der Endgegner Ken-Oh aus dem ersten Teil überarbeitet wurde, vereinfachte man das Wurfmuster seiner Feuerbälle so, dass sie in einem einfachen Bogen auf dem Boden aufprallten. Wenn er oft genug getroffen wurde, schrumpfte er zusammen und außerdem hatte er einen großen Schnauzer. Wem das alles nicht reicht, für den hatten die Entwickler noch einen neuen Namen parat: Mari-Oh.

Von Sega gibt es bis heute keine Stellungnahme zu diesem kleinen Seitenhieb auf den einstigen Hauptkonkurrenten. Wir dürfen aber annehmen, dass es der Rechtsabteilung zu verdanken ist, dass es Kabuto statt Mari-Oh in die finale Version schaffte. Nintendo hätte die Anspielung sicher weniger unterhaltsam gefunden als wir.

BOSS-REIGEN

Die Bösewichte, die Alex Kidd von seiner Freundin fernhalten.



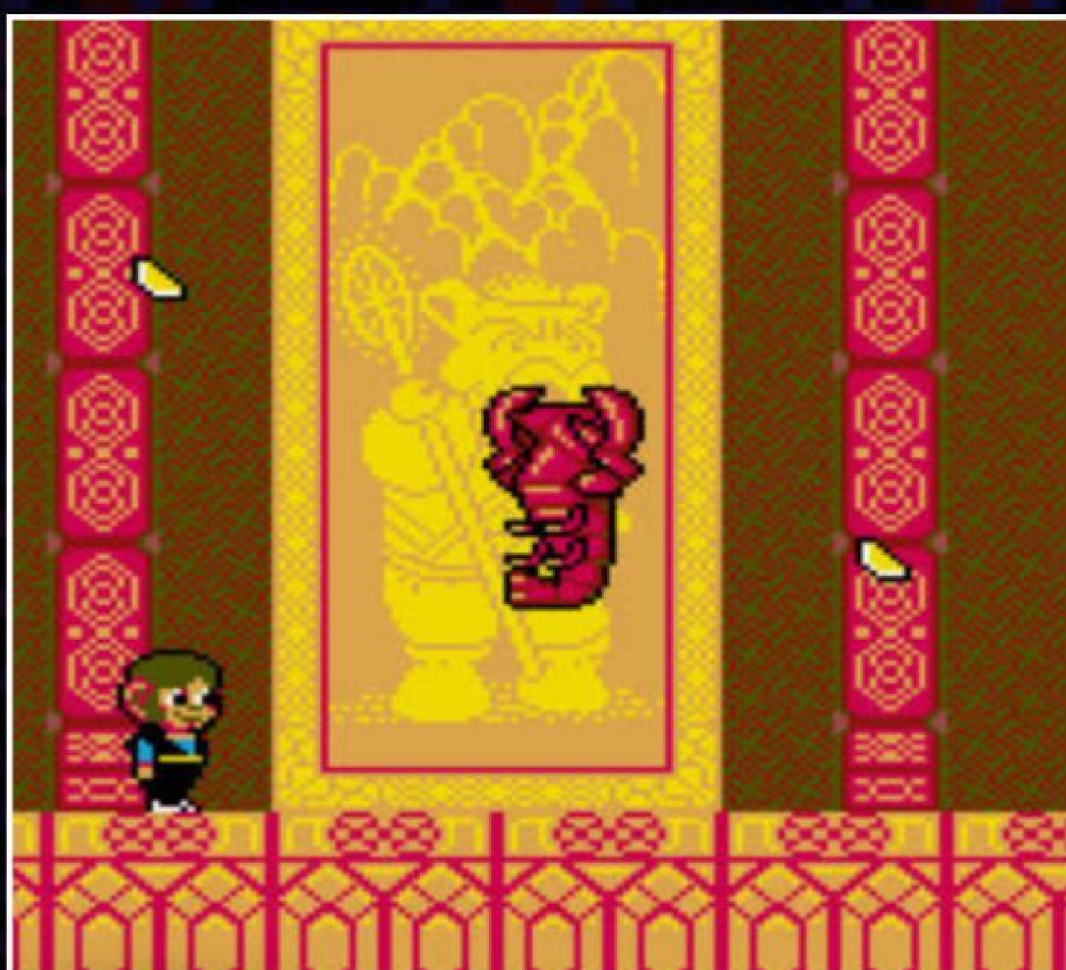
KABUTO

■ Dieser Samuraikrieger erinnert stark an Ken-Oh aus dem ersten Teil, ist aber deutlich leichter zu besiegen. Seine Feuerbälle sind vorhersehbar und er hat keine bestimmte Trefferzone. Nach einigen Treffern schrumpft er und wird etwas schneller – siehe auch den Kasten „Parodie-Probleme".

HELI

■ Wer die schwarze Schildkröte aus *Shinobi* kennt, fühlt sich hier schnell heimisch. Anstatt Ninjas spuckt dieses fliegende Robotergesicht aber eine Vielzahl winziger Helikopter aus. Am besten sucht ihr euch eine sichere Ecke und zerstört einen nach dem anderen.





ROBSTER

■ Lobster war in *Shinobi* ein Ninja in rotem Gewand. Bei Robster handelt es sich nun um einen echten Lobster, zu Deutsch Hummer. Er springt herum und beschießt euch dann mit Projektilen. Am besten attackiert ihr ihn, während er springt, und wahrt Distanz, wenn er angreift.

HANZO

■ Der Endgegner fordert euch dreifach. Zu Beginn springt er und schützt sich mit einem Schild. Verwundbar ist er, kurz bevor er springt. Er verwandelt sich dann in einen Tornado und feuert Projektile – was ihr verhindern könnt, wenn ihr im richtigen Moment angreift. Am Schluss habt ihr es noch mit Klonen zu tun. Konzentriert euch immer auf den echten Hanzo, solange die Klone nicht zu nahe kommen.

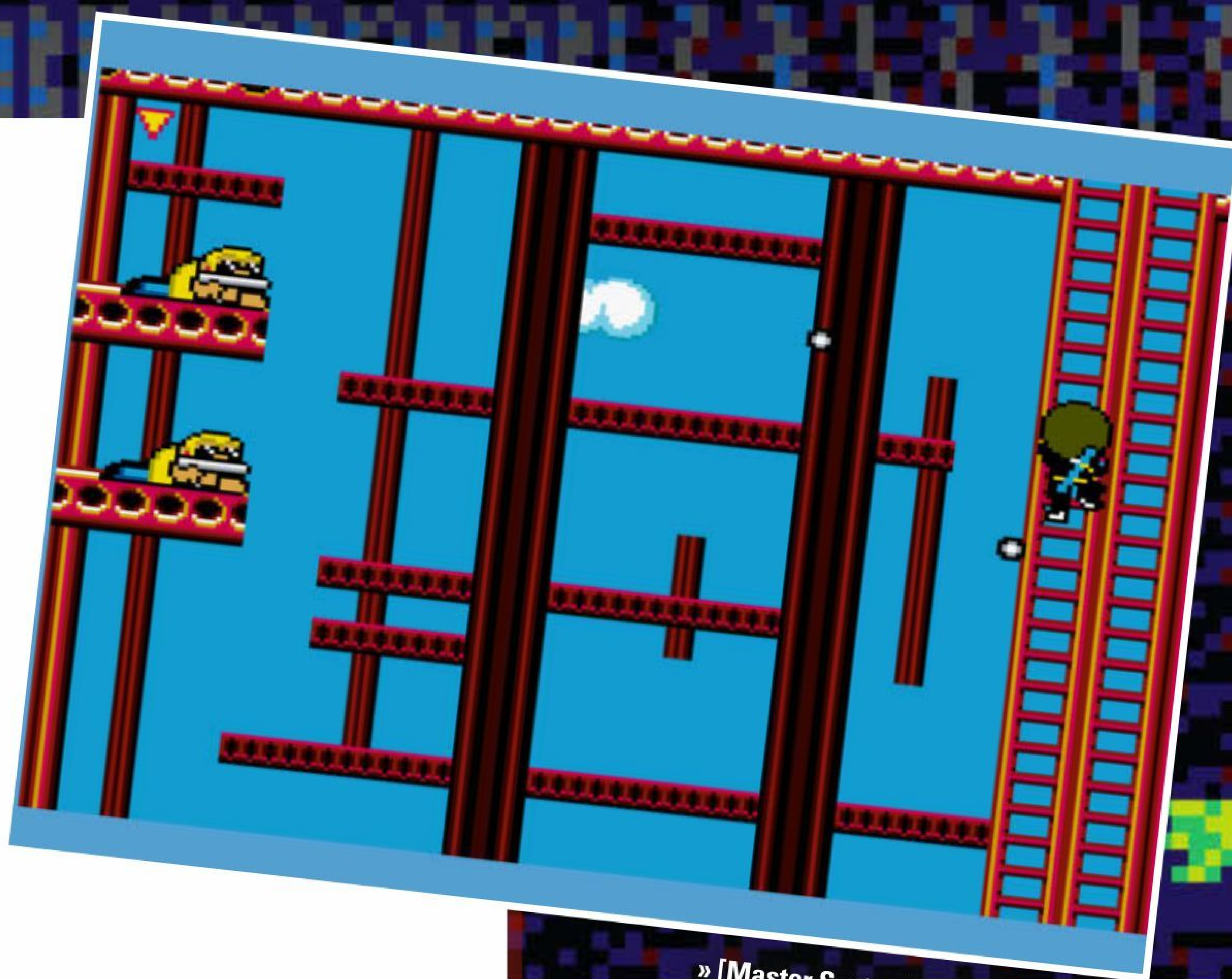








» [Master System] Die Haie sind noch gefährlicher geworden.



» [Master System] Timing ist alles bei diesen Scharfschützen …

Im Gegensatz zu Joe Musashi bewegt sich Alex Kidd aber flott durch die Umgebung und verfügt über eine Reihe an neuen Bewegungen. Er schwimmt, klettert und macht Wandsprünge, am beeindruckendsten ist dabei der neue „Dreh-Feuerball", den er mit Hilfe von Laternenmasten oder Seilen vollführen kann.

All diese Fähigkeiten kommen dank des starken Leveldesigns mit vielen versteckten Bereichen und Labyrinthen gerne zum Einsatz. Einer der beiden Gamedesigner, Yoshio Yoshida, sollte später auch für weitere Master-System-Klassiker wie *Asterix*, *Castle of Illusion* oder *Land of Illusion* verantwortlich zeichnen.

Die Grafiker um Gen Adachi waren vorher bereits an *Phantasy Star II* für das Mega Drive und Poseidon Wars 3D für das Master System beteiligt. Es gelang ihnen in beeindruckender Manier, bekannte Elemente aus *Shinobi* zu erhalten und mit dem Cartoonstil von *Alex Kidd* zu vermengen.

Aus den feindlichen Ninjas wurden maskierte Kopffüßler, und Alex Kidd selbst war liebevoll animiert. Er schrie, wenn er angegriffen wurde und – natürlich – schwebte seine Silhouette wieder gen Himmel, wenn er getötet wurde. Alles in allem war das Spiel mehr als ansehnlich, wenngleich spätere Titel auf dem Master System es noch etwas überflügelten.

Für die Musik war ein Künstler mit dem Pseudonym XOR verantwortlich. Er arrangierte dafür raffiniert die bekannten *Shinobi*-Themen neu, am besten gefällt uns der treibende Titel im ersten Level. Schade nur, dass heute unklar ist, wer sich hinter dem Pseudonym verbirgt. Bekannt ist lediglich, dass er auch bei der Mega-Drive-Umsetzung von Strider die Musik beisteuerte.

A*lex Kidd in Shinobi World* war mindestens sechs Monate in Entwicklung und wurde auf der Winter-CES im Januar 1990 präsentiert. Die Kritiker waren sichtlich erfreut, dass es mit der Serie nach dem schwächeren zweiten und dritten Teil nun wieder bergauf ging. Während in England Traumwertungen wie 92 % in der *Computer & Video Games* oder 88 % im *Sega Magazine* vergeben wurden, blieb man hierzulande aber zurückhaltender. Henrik Fisch



» [Master System] Buh! Der gelbe Ninja greift aus dem Wasser an.





WICHTIGE BEGLEITER

Mit Hilfe dieser Power-ups werdet ihr der Ninjas Herr!



POWER-SCHWERT

■ Verstärkt den Schaden, den eure Waffe anrichtet, und lässt euch sogar gegnerische Geschosse parieren.

WURFPFEILE

■ Verleiht den Effekt des Power-Schwerts und lässt euch Gegner außerdem aus der Ferne angreifen.





KRISTALLKUGEL

■ Übersät den Bildschirm mit zerstörerischen Wirbelwinden und lässt auch Alex als Tornado fliegen.

HERZ

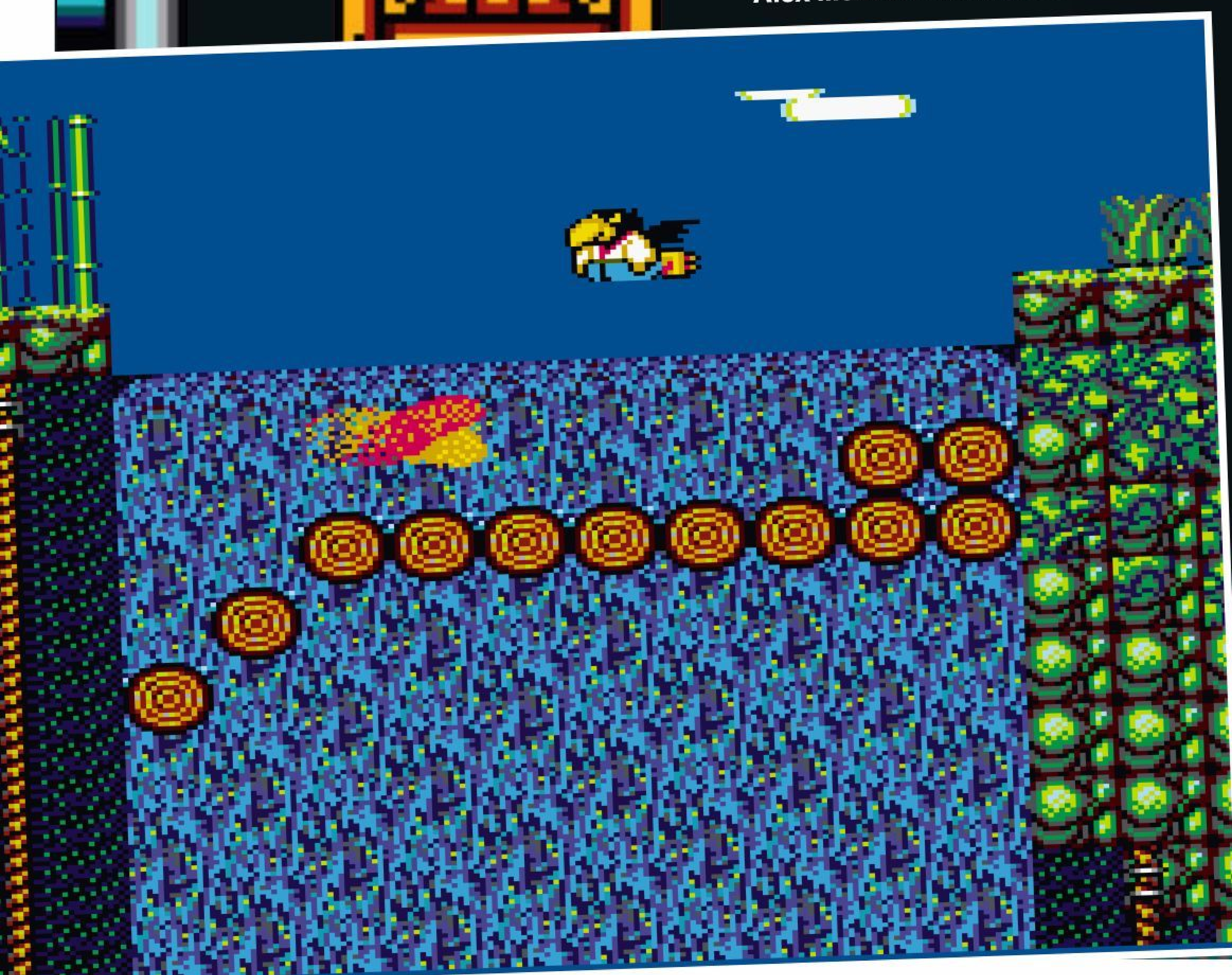
■ Gibt euch einen Punkt Lebensenergie zurück. Wenn diese voll ist, erhaltet ihr stattdessen eine Alex-Kidd-Puppe.





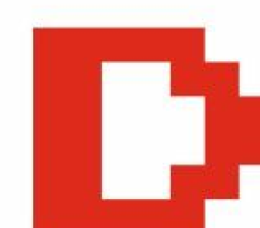
ALEX-KIDD-PUPPE

■ Verleiht ein Extraleben. Ein äußerst hilfreiches Item, da es sonst nur ein Continue gibt!

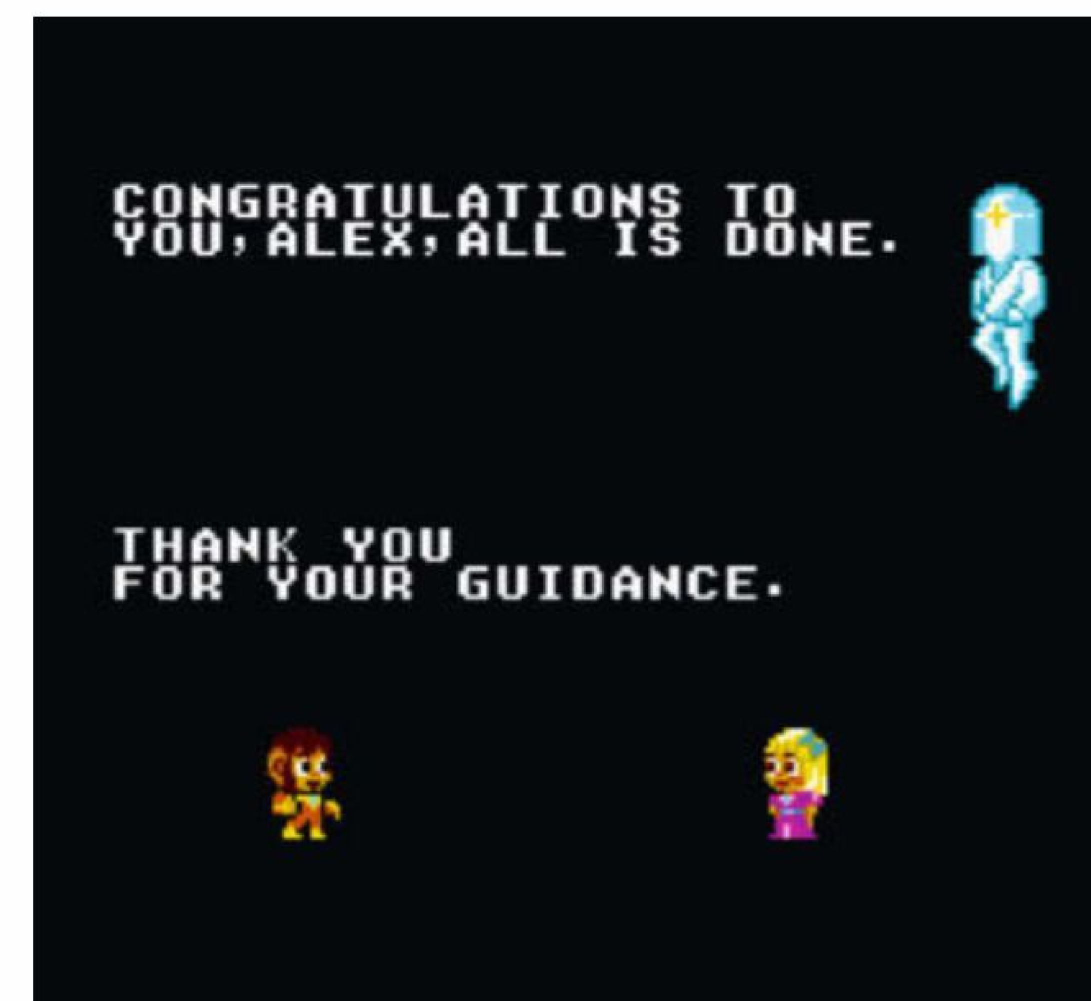


» [Master System] Als Feuerball kann Alex nicht erwischt werden.

▶ vergab in der *Power Play* 77 % und kritisiert in erster Linie den schlecht ausbalancierten Schwierigkeitsgrad, lobt dafür aber „Spielgefühl, Scrolling und Grafik". Martin Gaksch schließt sich im *Power Play*-Sonderheft der Wertung seines Kollegen an, freut sich über die „prima gelungene" Mischung der beiden Serien und fordert: „Auf diesem Qualitätsniveau darf die Serie rund um Alex Kidd ruhig weitergehen."



Dazu kam es leider nicht: Nur ein Jahr später begann mit *Sonic the Hedgehog* eine neue Zeitrechnung für Sega, und der putzige Affenprinz verschwand in der Versenkung. Nicht einmal die beinahe obligatorische Umsetzung für den Game Gear war *Alex Kidd in Shinobi World* vergönnt. Tatsächlich blieb die einzige Neuauflage bis heute die Version für die Virtual Console der Nintendo Wii, die mittlerweile wieder vom Markt genommen wurde. Doch daraus lässt sich keineswegs ableiten, dass das Spiel es heute nicht mehr wert wäre, gespielt zu werden. Im Gegenteil: Wer Alex Kidds letzte große Hauptrolle bis heute nicht erlebt hat, dem sei der Titel dringend ans Herz gelegt, denn es gilt neben dem Debüt als bester Teil der Serie. *



» [Master System] Am Schluss wartet natürlich ein Happy End auf die Verliebten.



PIXEL-PERFEKTION

Die bunten Bewohner von *Shinobi World*.









































RETRO GAMER ABONNIEREN UND ZEITREISE ANTRETEN!



Willkommen in der Welt der Classic Games, wo Computer- und Videospiele viel Kreativität und Spielspaß versprachen – und bis heute halten. Wenn Sie Retrospiele faszinieren und Ihnen bei Super Mario, Mega Man oder Tomb Raider ganz warm ums Herz wird, sind Sie bei Retro Gamer richtig. Wir stellen Spiele, deren Entwickler und Plattformen vor. Bei **Retro Gamer** finden Sie Screenshots, Fakten, Tipps und mehr zu den Hits von damals. Seien Sie retro und reisen Sie mit uns zurück in die Zeit, wo Spiele noch schnörkellos und fantasievoll waren.



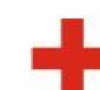
RETRO GAMER IM ABO LESEN UND VORTEILE SICHERN!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis – 4 Ausgaben zum Vorzugspreis von 43,80 Euro (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)
- Inklusive **Dankeschön-Geschenk**
- **Portofreie** Lieferung

GRATIS FÜR SIE ALS DANKESCHÖN:



T-Shirt mit kultigem Aufdruck
(nur so lange der Vorrat reicht)



3-Monats-Abo GamersGlobal
3 Monate kostenlos (ohne automatische Verlängerung) das Online-Abo von GamersGlobal.de nutzen, dem Spiele-Magazin für Erwachsene. Als Abonnent sehen Sie exklusiv „Die Stunde der Kritiker" mit **Heinrich Lenhardt** und **Jörg Langer.**
Hinweis: Das kostenlose 3-Monats-Abo gibt es nicht für bestehende GamersGlobal-Abonnenten.

HIER BEQUEM BESTELLEN:

ONLINE: www.emedia.de/abo
TELEFON: (0541) 800 09 126 werktags von 8-18 Uhr
POST: eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
E-MAIL: rg-abo@emedia.de



15% ERSPARNIS IM ABO GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!

Ja, ich will das Jahresabo Retro Gamer und erhalte 4 Hefte versandkostenfrei für nur 43,80 Euro pro Jahr. (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)

Coupon ausfüllen und per Post an eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

Vorname | Name
Straße, Haus-Nr. | PLZ, Ort
Telefon | E-Mail

Ja, ich bin einverstanden, dass mich die eMedia GmbH per ◯ E-Mail ◯ Telefon über Zeitschriften und Angebote informiert. Meine Einwilligung kann ich jederzeit widerrufen. Dazu genügt eine formlose Nachricht an marketing@emedia.de

____
Datum, Unterschrift

HISTORIE

ARMY MEN®

Alles begann mit einer simplen Idee: Die kleinen, grünen Plastiksoldaten von den Schlachtfeldern der Kinderzimmer auf die Computerbildschirme zu bringen. Aus dieser Vision wurde eine der langlebigsten Serien der Spielegeschichte.



» [PC] Sarge kann Unterstützung anfordern.



» [PC] Auch Panzer und Jeeps lassen sich steuern.

In den späten 90er Jahren erweckte The 3DO Company die legendären *Army Men* (Spielzeugsoldaten-Serie in den USA) zum Leben. Das Ergebnis war eine intensive Welt, in der die grünen Figuren im Kugelhagel in tausend Teile zerbrechen, dabei entsetzt schreien und zu kleinen Häufchen zerschmelzen – alles mit einem satirischen Unterton.

1996 erhielt Keith Bullen, zum damaligen Zeitpunkt Designer bei EA, von 3DO den Auftrag, ein Projekt namens *War Sports* zu leiten. Der Titel sollte sich vage an *Return Fire*, einem Konsolen-Shooter von 3DO, orientieren. Dabei sollten zudem Truppenmechaniken, ähnlich wie beim früheren Mega-Drive-Strategiespiel *Herzog Zwei*, implementiert werden. Die Marketing-Abteilung bestand zudem darauf, dass das Spiel auf der ESRB-Skala, die übrigens vom 3DO-Gründer Trip Hawkins erfunden wurde, ein E für „Everyone" erhalten würde.

Keith kann sich an den Ideenfindungsprozess noch genau erinnern: „Ich saß in unzähligen Meetings, in denen Ideen wie grünes Blut oder Robotersoldaten herumgeisterten, um eine kinderfreundliche Bewertung zu bekommen. Mir gefiel das gar nicht. Irgendwann erinnerte ich mich zurück an meine Kindheit, als mein Bruder und ich im Hinterhof mit unseren grünen Plastiksoldaten spielten."

Diese Miniatursoldaten haben in den USA eine lange Tradition, wenige andere Spielzeuge haben sich als so beständig erwiesen wie die *Army Men* – unbemalte Plastiksoldaten, die eimerweise verkauft wurden. Von den legendären Louis-Marx-Spielsets der 50er Jahre bis zu *Toy Story* blieben Plastikfiguren beständige Klassiker in den Kinderzimmern. Keith wollte seinen Titel um die *Army Men* herum aufbauen, ein Geniestreich, der das Spiel auch denjenigen zugänglich machte, die sonst durch die Gewalt typischer Kriegsspiele abgeschreckt wurden.

Es war aber alles andere als einfach, die CEOs von 3DO von seiner Idee zu überzeugen. „Das Spielprinzip wurde anfangs stark kritisiert. Für viele war es nicht erwachsen genug, außerdem sorgte man sich, dass Strategiefans keine Lust haben würden, Plastiksoldaten herumzukommandieren. Ich musste mir also etwas einfallen lassen."

Keith kaufte sich eine lebensgroße *Army Men*-Figur, außerdem schmückte er auch sein Büro und den Flur mit Plastikkriegern. Das fiel natürlich auf, und diverse Kollegen kamen zu ihm, um mit ihm in Kindheitserinnerungen zu schwelgen. So sprach sich sein Konzept innerhalb des Studios herum – bis Keith tatsächlich irgendwann grünes Licht für sein Projekt bekam.



» [Mega Drive] *Herzog Zwei* war eine von Keiths Inspirationen für *Army Men*.

Nachdem sich seine Idee durchgesetzt hatte, wurde Keith zum Lead Designer ernannt. „Als Nächstes mussten wir eine glaubhafte Spielwelt erschaffen, die sich aus Sicht der Plastiksoldaten ernsthaft und für den Spieler spaßig und nostalgisch anfühlte", erinnert sich Keith. „Wir haben in den Animationen genau auf die Physik geachtet. Es war mir wichtig, dass die Plastikteile so auf die Welt reagierten, als würden sie wirklich aus dem gleichen leichten Kunststoff wie die ursprünglichen Figuren bestehen."

> »Das Spielprinzip wurde anfangs stark kritisiert.«
> KEITH BULLEN



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** THE 3DO COMPANY
- » **ENTWICKLER:** THE 3DO COMPANY
- » **ERSCHIENEN:** 1998
- » **PLATTFORM:** PC
- » **GENRE:** TOP-DOWN-ACTION

Der Designprozess verlief nicht immer reibungslos. Das Team, das zuerst aus sechs Entwicklern bestand, wurde bald auf zehn Personen vergrößert. Diese Zahl verdoppelte sich später sogar, und Keith wurde zum Creative Director befördert. „Es war nicht leicht, das Team von meinen neuen Ideen zu überzeugen, viele wollten an den älteren Designs festhalten. Es hat mich viel Überzeugungsarbeit gekostet, bis alle an einem Strang gezogen haben", betont Keith.

Neben einer überzeugenden Physik war es Keith wichtig, die beliebtesten Figuren spielbar zu machen – den Gewehrschützen und die Bazooka-Träger. „Wir hatten sehr viel Spaß damit, Tests an den Spielzeugen durchzuführen. Ich glaube, wir haben Hunderte der grünen Männchen zerschmolzen. Feuer sollte eine der größten Gefahren für die *Army Men sein*, und dieses Konzept haben wir in der ganzen Serie beibehalten." ▶

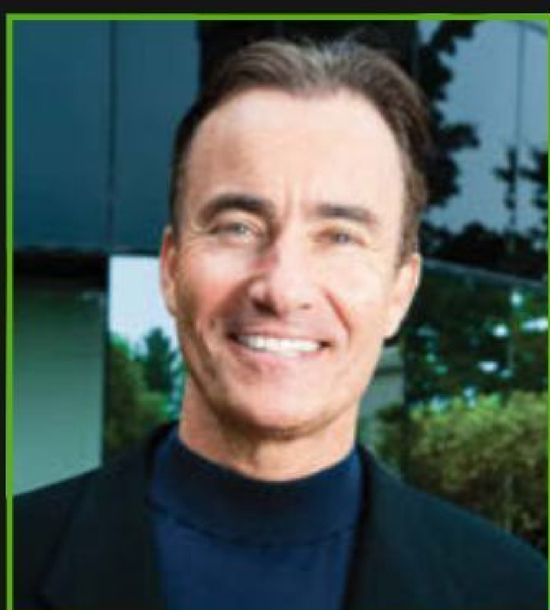
FÜR UNTERWEGS

Army Men in der Hosentasche.

Im Jahr 2000 erschien *Army Men* für Game Boy Color. Mit fast 30 Missionen bietet es eine ähnliche Vielfalt wie das Original. Sarge hat Zugang zu einem bemerkenswerten Arsenal: Gewehre, Granaten, Flammenwerfer, Mörser und Bazookas sowie Panzer und Jeeps. Obwohl der Daumen nach langem Dauerfeuer schmerzen kann, wurde die Steuerung gut umgesetzt und nutzt die Möglichkeiten des Handhelds vollständig aus. Besonders hervorzuheben ist der beeindruckende Sound mit Sprachausgabe, lauten Explosionen und einem mitreißenden Soundtrack.



TRIP HAWKINS



Der Gründer von EA und 3DO spricht über *Army Men.*

Trip Hawkins zählt *Army Men* zu den drei bedeutendsten Marken von 3DO, neben *Heroes Of Might And Magic* und *High Heat Baseball*. „Aber nur unsere Soldaten fanden 7 Millionen Kunden", sagt er stolz.

Neben der Grafik und dem Gameplay steckte viel Arbeit in der richtigen Kameraperspektive. „Sie erlaubte dem Spieler, mehr vom Schlachtfeld zu sehen, Strategien zu entwickeln und dann in Aktion zu treten. Als wir später auf den Konsolenmarkt umstiegen, wünschten sich die Kunden mehr Action. Also setzten wir die Kamera dicht hinter die Hauptfigur, und es entstand ein Third-Person-Shooter. Einige der schönen Details mussten dann allerdings für die höhere Spielgeschwindigkeit geopfert werden."

Als Veteran der Branche spielte Trip eine entscheidende Rolle bei *Army Men*. „Ich achtete darauf, dass es immer ein visuelles Element oder Story-Ziel gibt, das der Spieler verfolgt. Stellt euch das Schloss auf der Main Street in Disneyland vor. Es muss immer ein spannendes Ziel geben, das für den Spieler offensichtlich ist, und man braucht ein solches Element in jedem Level", verrät er uns.

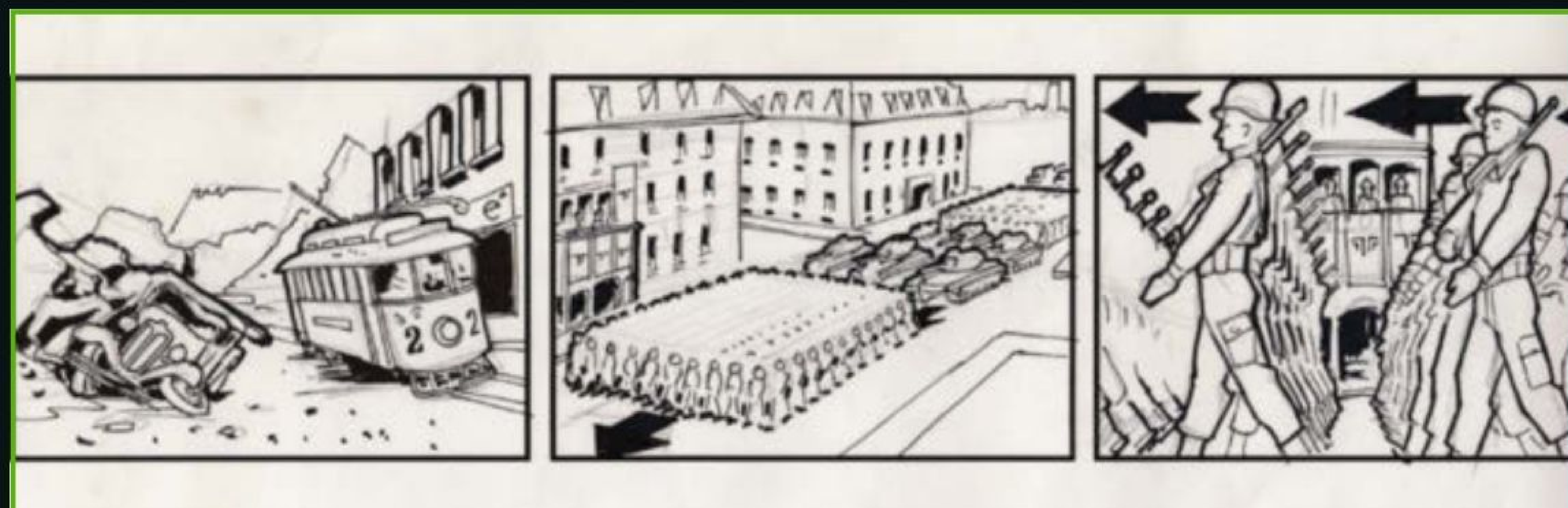
Außerdem waren sich Trip und sein Team der einmaligen Chance genau dieses Projekts bewusst: „Es war eine so naheliegende Art und Weise, Humor in ein ansonsten dunkles und gewalttätiges Thema wie Krieg zu bringen. Ich liebe Humor in Spielen und bin davon überzeugt, dass er ein Schlüsselfaktor für den aktuellen Erfolg von *Fortnite* ist."

Trip analysiert weiter: „Spielmechanik kann aus vier Elementen bestehen: Strategie, Geschick, Können und Glück. Mir gefiel, wie wichtig alle diese Elemente in *Army Men* waren. Schach beispielsweise lebt nur von Strategie und der Fähigkeit, sich viele Eröffnungen zu merken. Wenn mein Gegner ein besserer Stratege ist, habe ich kaum Chancen, das Spiel anderweitig zu gewinnen."

Trips Ansicht nach war *Army Men* deshalb so erfolgreich, weil die Serie nicht an ein bestimmtes Genre gebunden war, sondern an eine Geschichte – eine, die Plattformen und Genres überspannte und aus einem großen Universum bestand.

„Manche Kritiker konnten mit unseren Spielen nichts anfangen und waren teilweise sogar erzürnt darüber, dass wir Genre-Grenzen überschritten. Damals dachte nur das Team hinter *Super Mario* ähnlich wie wir. Erst später wurde es salonfähig, Elemente verschiedener Genres miteinander zu verbinden."





» *Army Men* hatte ganz eindeutig das Szenario des Zweiten Weltkriegs als Vorlage.

Das Spiel beginnt mit einer typischen Nachrichtensendung im US-Wochenschau-Stil. In dem Video ist zu sehen, wie sich die totalitären „Hellbraunen" darauf vorbereiten, die „Grünen" zu vernichten. Diese wiederum beginnen, ihre Streitkräfte zu mobilisieren. „Wir haben viele Stunden lang altes Filmmaterial studiert, bevor wir uns ans Werk machten. Der Anführer der ‚Hellbraunen' mit Gesten wie Mussolini war eines meiner Lieblingssegmente", führt Keith aus.

Obwohl *Army Men* seine Entwicklung als Strategiespiel begann, umfasste es bald eine Reihe von Mechaniken, sodass Keith das Grundkonzept neu durchdachte. „Ich mochte Actionspiele schon immer lieber als Strategietitel. Also habe ich irgendwann das Design geändert, sodass sich das Spiel rund um den Helden Sarge drehte."

Aus dem Strategiespiel wurde ein taktisch angehauchter Top-Down-Shooter mit einer Reihe von Missionen, die von Rettungseinsätzen bis hin zu einem Bankraub reichten. Mit zunehmender Spieldauer wurde das Spiel komplexer. „Fahrzeuge waren ein Hauptmerkmal von *Return Fire*, also gaben wir Sarge die Möglichkeit, in Fahrzeuge zu springen, wie in einem meiner Lieblingsspiele, *Front Line*", erinnert sich Keith. Sarge konnte auch Luftschläge anfordern und sie sogar kommandieren, was einen Hauch Strategie zurückbrachte.

Hinzu kamen eine Reihe von Bewegungsoptionen wie Hinknien, Hinlegen und Rollen, um das Gameplay zu verlangsamen. „Ich wollte nicht, dass die Spieler einfach durch die Levels stürmen und Feinde niedermähen konnten. Dennoch ging es mehr um Taktik als um Strategie", erklärt uns Keith.

Auch diese Idee stieß anfangs auf Widerstand. „Das Verwenden von Objekten unterschiedlicher Größe als Deckung war bei den Programmierern nicht sehr beliebt", verrät uns Keith. „Es war ihnen zu viel Aufwand für eine Spielmechanik, die zur damaligen Zeit nicht sonderlich oft eingesetzt wurde. Meine Inspiration für dieses Feature war Origins PC-Spiel *Crusader: No Remorse*."

Seinen größten Unterstützer fand Keith in Trip Hawkins, einem der Gründerväter von EA und 3DO. „Als Kind habe ich sehr oft mit Spielzeugsoldaten gespielt, ich habe mir lauter verrückte Geschichten und Abenteuer ausgedacht",



» [PC] Feuer und Explosionen sind für die Plastiksoldaten sehr gefährlich.



» Per Map hatte man Überblick über Gegner, Außenposten und Nachschub.







» [PC] Grün gegen Blau gegen Braun gegen Grau – überall lauern Feinde.

gibt Trip zu. „Ich habe schon immer militärische Thematiken geliebt, die Strategie und Action verbinden, deshalb war *Return Fire* einer meiner Favoriten aus dem 3DO-Repertoire", fährt er fort. „Es ging zwar hauptsächlich darum, größere Ziele wie Gebäude, Panzer und Geschütztürme zu zerstören. Aber ich war fasziniert von der humorvollen Art und Weise, wie die kleinen Figuren aus brennenden Gebäuden fliehen oder versuchen, von der Insel wegzuschwimmen."

Auch wenn 3DO sich viel Mühe mit der Kindertauglichkeit gab, hatte *Army Men* größere Probleme, auf den europäischen Markt zu kommen. „Wir hatten uns so auf den amerikanischen Markt konzentriert und waren erstaunt darüber, dass manche europäischen Länder Kriegsspielzeug verboten hatten. Wir fanden auch keinen Vertrieb für unser Spiel, denn niemand kannte die Plastiksoldaten."

„Trotz unserer abgeschwächten Darstellung ist Gewalt ein natürlicher Aspekt der Kriegsführung", so Keith weiter. „Militärischer Realismus spielte für uns eine entscheidende Rolle, denn als Kinder hatten wir viel Spaß daran, uns verschiedene Szenarien auszudenken und mit den Soldaten zu experimentieren. Diese Kreativität wollten wir fortführen, dabei entstand ein unwiderstehlicher, schwarzer Humor. Wir konnten unsere Bösewichte in einem sadistischen Licht darstellen, denn schlussendlich handelte es sich ja doch nur um Spielzeug!"

Ungeachtet der Schwierigkeiten dauerte der Entwicklungsprozess nur rund ein Jahr. Für Trip war klar, dass das Spiel ein voller Erfolg werden würde. „Wir glaubten an unser Konzept und liebten unsere Arbeit. Wenn es dazu noch einen Markt gibt, der ähnlich tickt wie du, dann kannst du nur gewinnen."

Sarge durchquert in *Army Men* drei Zonen – Wüste, Berglandschaft und Sumpf. Am Ende der Kampagne wechselt er in die reale Welt, woran dann *Army Men II* direkt anschließt. Die Serie verkaufte über sämtliche Plattformen hinweg, von der Dreamcast bis zum Smartphone, mehr als 7 Millionen Spiele.

Keith war von dem langjährigen Erfolg überrascht. „Ich hätte nie gedacht, dass meine Idee 23 Fortsetzungen und Spin-offs hervorbringen würde", sagt er stolz. Obwohl er nicht an den Fortsetzungen gearbeitet hat, sondern den Titel mit *Army Men 3D* auf die PlayStation portiert hat, hat er doch mit dem Original den Grundstein für alles gelegt.

„Ich glaube, *Army Men* war so revolutionär, weil es mehrere Genres erfolgreich miteinander verband", resümiert Keith. „Es ist immer schwierig, für derartige Innovationen eine Bezeichnung zu finden. Einige Kritiker konnten damit nichts anfangen, aber schlussendlich haben sich unsere *Army Men* durchgesetzt. Mein Ziel war es, ein Spiel zu machen, das ich selbst unbedingt spielen wollte." Und so sahen das dann auch 7 Millionen andere Menschen. *



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

KILLING TIME
PLATTFORM: 3DO, PC, MAC
JAHR: 1995

ARMY MEN: TOYS IN SPACE (ABGEBILDET)
PLATTFORM: PC, GAME BOY COLOR
JAHR: 1998

ARMY MEN II
PLATTFORM: PC, GAME BOY COLOR
JAHR: 1999

» Ich habe schon immer militärische Thematiken geliebt. «

TRIP HAWKINS



» [PC] Der graue Soldat ergibt sich und verrät wertvolle Geheimnisse.



» [PC] Am Ende von Teil 1 kämpfen die kleinen Spielzeugsoldaten in der realen Welt.

Mit dem Arcade-Actionspiel *After Burner* stellte Sega einen Dauerbrenner in die Spielhallen. Der Hersteller überbot sich mit dem Nachfolger *G-LOC* selbst – wodurch der R360-Automat nach einem starken Magen verlangt.

EXPERTENWISSEN

G-LOC AIR BATTLE

In der zweiten Hälfte der 80er Jahre dominierte Sega die Spielhallen mit innovativer Automaten-Hardware. Rennsimulationen wie *Out-Run, Hang On* und *Power Drift* gehörten genauso zum Portfolio wie Action-Titel von *Space Harrier* bis *After Burner*. Die gekonnte Kombination aus spaßigem Spielablauf und aufwendigem Kabinett wurde letztlich von *G-LOC* gekrönt. Der Name entstammt der Fliegersprache und steht für „Loss of Consciousness by G-Force" oder auf gut Deutsch: Ohnmacht durch G-Kräfte. Und diese Bezeichnung kommt nicht von ungefähr.



Schon äußerlich sorgt die berühmt-berüchtigte R360-Variante von *G-LOC* für Aufsehen. Es handelt sich um einen von Ingenieur Masao Yoshimoto entwickelten Fullmotion-Simulator, wie man ihn sonst nur aus Freizeitparks kennt. Vor einer Partie werden die Spieler in einem Pilotensitz mit Schultergurten festgezurrt. Denn der Automat kann sich um alle Raumachsen drehen, was sogar Loopings einschließt!

Diese High-End-Version des Automaten erinnert nur noch entfernt an den Vorgänger *After Burner*. Dank Elektromotoren ist das Neigen und Rollen des Flugzeugs direkt als physikalische Kraft zu spüren. Ein Lenkmanöver am mittig platzierten Flightstick reicht, um die gesamte Kabine kippen zu lassen. Genauso schnell findet man sich unvermittelt kopfüber wieder. Für die passende Flugakrobatik befindet sich linker Hand zudem ein Schubregler mitsamt Nachbrenner-Funktion.

Außerdem gab es von *G-LOC* auch zwei platzsparendere Standardvarianten – eine mit und eine ohne Sitz. Die R360-Version bot statt drei Schwierigkeitsgraden zwei neue Spielmodi. Beim „Experience Course" ist der Spieler nur ein Passagier ▶



» [Arcade] Die Schluchten bieten Abwechslung im Luftkampf.



» [Arcade] Beim Expertenmodus gibt es auch Nacht-Duelle.

SEITENSPRÜNGE

Wie gut duellieren sich die Versionen im Zweikampf?



COMMODORE 64

■ Schon die C64-Portierung von *After Burner* war furchtbar, doch diese ist schlicht katastrophal. Miese Optik und Präsentation werden von einem vermurksten Spielablauf begleitet. Sogar die Soundeffekte nerven.



ZX SPECTRUM

■ Die farbarme Grafik aus Schwarz und Blau macht wenig her. Dennoch läuft das Geschehen akzeptabel schnell und bietet genug Herausforderung. Eine typische, halbwegs erträgliche Speccy-Umsetzung.



SCHNEIDER CPC

■ Diese Portierung ähnelt erwartungsgemäß der Spectrum-Umsetzung, ist jedoch weitaus farbenfroher. Denn hier sind auch Explosionen als solche zu erkennen. Das Spieltempo ist akzeptabel.



AMIGA

■ Diese Umsetzung ist des Amiga unwürdig, vor allem wegen der spartanischen Optik. Allerdings funktioniert die Maus zur Flugsteuerung relativ gut. Auch der Attract-Modus der Automaten-Vorlage ist mit dabei.



» Im R360-Automaten geht es kopfüber in den Luftkampf.

▶ in einem selbstablaufenden Flug. Beim „Fighting Course" darf er in zwei Minuten so viele Feindflugzeuge wie möglich abschießen. Die kurze Zeitspanne hatte zweierlei Gründe: Einerseits konnten so mehr zahlungsfreudige Spieler durchgeschleust werden. Andererseits wäre die magenverdrehende Action für viele Spieler einfach zu viel des Guten gewesen. Man will ja dann doch nicht mit akuter Übelkeit aus dem Automaten torkeln …

Der R360 bot eine nie gesehene Arcade-Erfahrung, die man niemals zu Hause nacherleben können wird. Einige Experten vermeinten die Zukunft des Gaming zu sehen. Doch so weit kam es nie: *G-LOC* blieb ein Kuriosum und erlangte nie die Berühmtheit von *After Burner*. Das lag sicher daran, dass die R360-Variante nur in wenigen Spielhallen installiert wurde. Zum einen wegen seiner Größe – er benötigte eine Fläche von 20 Quadratmetern inklusive Sicherheits-Barriere. Zum anderen war er mit etwa 80.000 Euro sündhaft teuer für die Spielhallenbetreiber. Obendrein wurde permanent eine Aufsichtsperson zum sicheren Betrieb benötigt, was die tatsächlichen Kosten massiv erhöhte.

Kommen wir zum eigentlichen Spiel. Es mag verwundern, dass Yu Suzukis Studio nicht einfach auf dem berühmten *After Burner 2* aufbaute. Das lag vor allem daran, dass sich *G-LOC* komplett anders spielte. Anders als sein Quasi-Vorgänger steht nicht schnelle Action, sondern realistisch angehauchtes Manövrieren im Vordergrund. Statt aus der Verfolgerperspektive wird aus der Cockpit-Sicht gespielt. Nur bei akuter Bedrohung zoomt die Kamera heraus, damit man den eigenen Jet und den aktuellen Verfolger im Blick hat. Dann sind schnelle Ausweichrollen gefragt.

Beim Spielablauf wurde nicht die pausenlose Action des Prequels geboten. Meist fliegt man über platte Landschaften oder durch breite Canyons und attackiert Feinde mit Raketen oder MG. Heute wirkt *G-LOC* wirkt spielerisch und optisch etwas altbacken. Und das, obwohl die Hardware für damalige Zwecke gut bestückt war. Genau wie bei *Galaxy Force* und *Power Drift* werkelte ein 16-Bit-68000er mit Y-Board im Inneren des Automaten. ▶

» Für die damalige Zeit war die Arcade-Hardware eindrucksvoll, da konnte das Mega Drive einfach nicht mithalten.«

STUART GREGG



ATARI ST

■ Wie so oft ähnelt die ST-Umsetzung der (müden) Amiga-Version. Die Spielanzeigen sind allerdings simplifiziert und es fehlen die Sprachsamples. Insgesamt also noch enttäuschender als das Amiga-*G-LOC*.



GAME GEAR

■ *G-LOC* auf den kleinen Game Gear zu quetschen klingt verrückt. Dennoch funktioniert das Geschehen dank der Polygon-Optik recht gut. Außerdem dürft ihr euren Jet aufrüsten und euch mit Handheld-Partnern duellieren.



MASTER SYSTEM

■ Auf dem Master System kommt ihr in den Genuss einiger einschneidender Veränderungen, es gibt sogar Bosskämpfe. Daneben wird nahezu pausenlose Action geboten. Eine gute Interpretation!



MEGA DRIVE

■ Diese Umsetzung kam erst 1993, war aber die beste. Der Spielablauf gleicht fast der Automaten-Vorlage, abgesehen von wenigen Abstrichen bei der Grafik. Dank Detailverbesserungen bietet der Mega-Drive-Port hohen Wiederspielwert.

» [Arcade] Rollen, Ausweichen, ins Visier nehmen!



» [Arcade] Beim „Fighting Course" knallt ihr so viele Flieger wie möglich ab.

FRAGEN AN STUART GREGG

Wir sprachen mit dem Programmierer der Mega-Drive-Version.



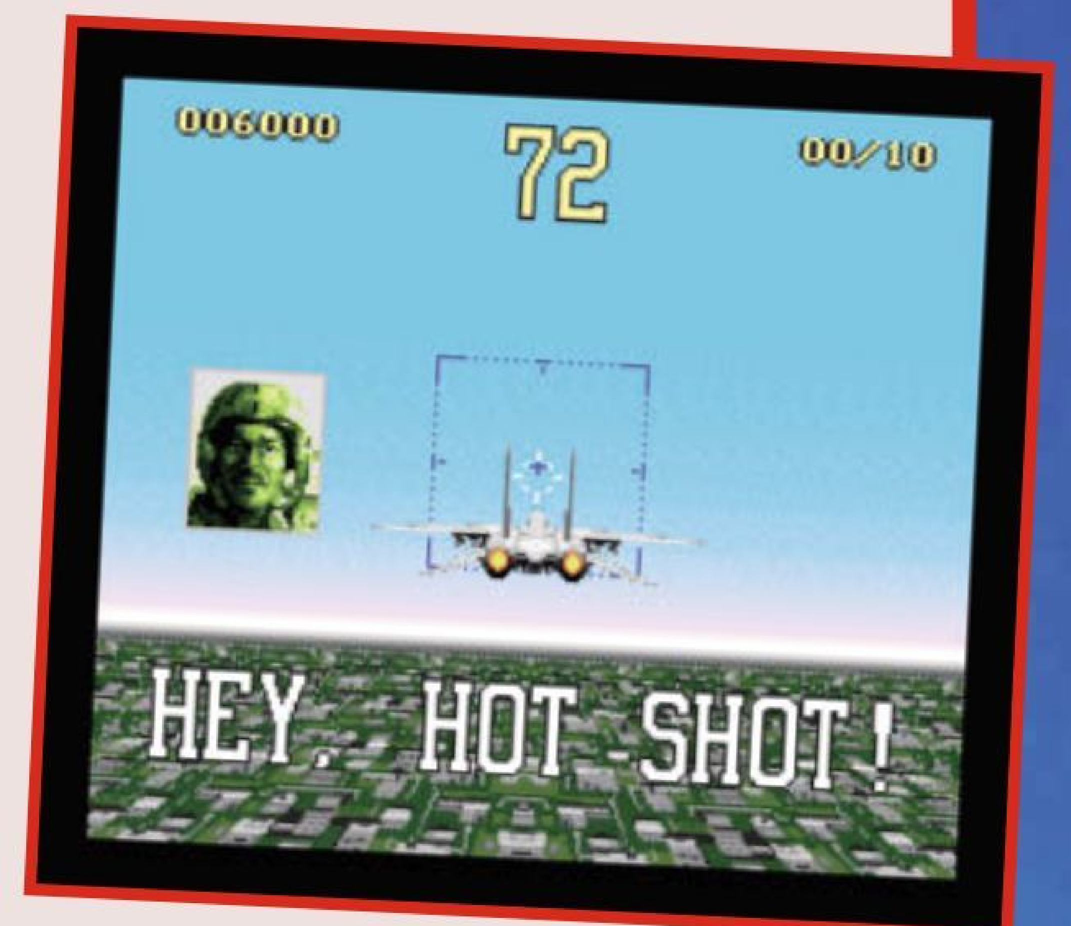
RG: Sega portiert sonst ihre Spiele selbst, warum durfte bei *G-LOC* Probe Software ran?
SG: Ich bin mir nicht sicher, aber ich vermute, Sega wollte einfach testen, wie gut eine externe Umsetzung werden würde.

RG: Hattest du Zugriff auf einen eigenen Automaten?
SG: Nein, aber ich unternahm einige Trips in die Spielhalle. Daneben besaß ich viele Spielvideos, die mir wirklich halfen. Die Mega-Drive-Version baut jedoch auch neue Elemente ein.

RG: Konntest du über solche Zusätze selbst entscheiden?
SG: Ich war nicht der ursprüngliche Programmierer, das war Dave Perry. Ich griff seine Designs aber wieder auf. Die Veränderungen entstanden in Absprache mit Sega. Dem Hersteller war klar, dass das Mega Drive nicht mit dem Automaten mithalten konnte.

» [Mega Drive] Für farbige Jets gibt es Bonuspunkte.





» [Mega Drive] Kommandanten und Kameraden tauchten zwischen den Etappen auf, um dir Missionsbefehle zu geben.

RG: Was war die größte Herausforderung für die Umsetzung?
SG: Die Hardware selbst, doch das ist ja bei allen Spielhallen-Portierungen so. Für die damalige Zeit war die Arcade-Hardware eindrucksvoll, da konnte das Mega Drive einfach nicht mithalten.

RG: Bist zu zufrieden mit dem Endergebnis?
SG: Ich bin sehr kritisch mit meinen fertiggestellten Spielen, deshalb war ich froh, als ich damit durch war. Ich habe einige meiner Titel nochmals auf einem RetroPie gespielt und war von *G-LOC* angenehm überrascht. Es ist besser, als ich es in Erinnerung hatte.

DER R360 IM DETAIL

R360

Ein tieferer Einblick in Segas Arcade-Simulator.





COCKPIT-MONITOR

■ Die Action spielt sich auf einem CRT-Monitor mit 20 Zoll ab. Der Bildschirm-Inhalt wird auch auf einem 10-Zoll-Gerät am Aufsichts-Terminal gezeigt.

GYROSKOP-AUFHÄNGUNG

■ Dank Gyroskop-Technik dreht sich der Automat in allen Raumachsen. Schulterbügel und Sicherheitsgurt sind hier Pflicht.

NOTFALL-STOPP

■ Sollte es dem Spieler nicht gut gehen, sorgt dieser Knopf für den sofortigen Halt der gesamten Maschinerie.

SICHERHEITS-BARRIERE

■ Diese Barriere erstreckt sich rund um den Automaten, damit Zuschauer nicht gefährdet werden.

AUFSICHTS-KONSOLE

■ Für den R360 ist eine ständig anwesende Aufsichtsperson nötig, um die Maschine zu bedienen, zu kontrollieren und notfalls zu stoppen.



KAMPF-MASCHINE

Craig Walker besitzt einen von weltweit wohl nur 20 R360-Automaten.

RG: Woher hast du deine R360-Hardware?
CW: Sie stammt aus „Mr B's"-Spielhalle vom Pier im britischen Blackpool. Viele Jahre später gelangte der Automat ins Metroland in Gateshead, wo er einen laut Sega irreparablen Defekt erlitt. Dann wurde er auf Ebay versteigert, wo ich mein Gebot abgab.

RG: Wäre er sonst verschrottet worden?
CW: Der Grund für die Versteigerung war, dass es dort nur eine Tür gab, durch die der Automat durchpasste. Selbst dann musste man ihn vorher zerlegen, bevor man ihn durch ein Parkhaus bugsieren musste. Später sagte man mir, dass man beim Einzug beim Transport des Automaten schwere Schäden am Boden anrichtete.

RG: Wie gut ist das Gerät in Schuss?
CW: Es ist voll funktionsfähig, aber noch mitten in der Restaurierungs-Phase. *G-LOC* läuft bereits, später soll auch *Wing War* integriert werden.

RG: Hast du ein bestimmtes Ziel für den R360?
CW: Er soll weiterhin funktionieren! Fast alles am R360 ist maßgeschneiderte Hardware, deshalb gibt es nicht viele Ersatzteile. Wenn etwas kaputt ist, muss man es reparieren. Es gibt auch keine Pläne. Selbst der Motorantrieb funktioniert anders als üblich.

RG: Warum genießt der R360 ein so hohes Ansehen bei Arcade-Fans?
CW: Meiner Meinung nach ist der R360 der Höhepunkt dessen, was Videospiele zu dieser Zeit erreichen konnten. Und er zeigte Segas damalige Dominanz in der Industrie. Er war seiner Zeit weit voraus!





» [Arcade] Der Held wird willkommen geheißen.

» Der R360 war damals der Höhepunkt dessen, was Videospiele erreichen konnten, und zeigte Segas Dominanz in der Industrie. « CRAIG WALKER

Der wahre Reiz der Standardversion entfaltet sich erst beim höchsten der drei Schwierigkeitsgrade. Nur dann reagiert die Steuerung agil und ermöglicht auch Kopfüber-Manöver. Zudem stehen dann 16 Levels statt nur acht (Beginner) oder zwölf (Medium) zur Verfügung. Zwar bietet die Flugphysik viel Freiheit am Himmel, dennoch sind die Levels ähnlich schlauchförmig wie in *After Burner* ausgelegt. *G-LOC* ist trotz der größeren Betonung der Flugmanöver keine Flugsimulation.

Die ambitionierte Action rief ein geteiltes Echo bei Spielern und Kritikern hervor. Viele waren enttäuscht, da nie die Spannung eines *After Burner* aufkam. Sega nutzte die aufwendige R360-Basis nur noch für ein weiteres Spiel, nämlich *Wing War.* Gerüchte sprechen außerdem von einer *After Burner*-Variante, die intern bereits getestet wurde. Auch eine Umsetzung von *Rad Mobile* wurde auf einer Messe gesichtet. Doch keiner dieser beiden Titel schaffte es auf den Markt.

Sega baute insgesamt nur 150 R360-Geräte, wovon heute schätzungsweise noch 20 existieren. Der Hersteller versuchte es 2015 noch einmal mit dem R360Z, auf dem eine modifizierte Portierung von *Transformers Human Alliance* läuft. Dieser Automat wurde nur in Japan aufgestellt.

Wer heute unbedingt *G-LOC* spielen will, der hat Glück und Pech zugleich. Glück deswegen, weil Sega Anfang der 90er Jahre etliche Heimumsetzungen ablieferte. Und Pech, weil diese bei Weitem nicht an das Automaten-Original heranreichen. Es erscheint auch kurios, dass keine Version für Saturn oder Dreamcast folgte. Anders als *Power Drift* und *Galaxy Force* war *G-LOC* auch nicht später für den 3DS erhältlich. Zumindest wurde es für einen neuen Ableger der *Sega Ages*-Reihe auf Nintendo Switch angekündigt. Doch auch hier wird die Welt dafür nicht Kopf stehen – weder im sprichwörtlichen noch im wortwörtlichen Sinne. ★



» [Arcade] Hier hilft nur der Schleudersitz!

Vielen Dank an Sara Zielinski und Craig Walker für das Bildmaterial und ihre Informationen. Ihr R360-Fanclub ist auf Facebook zu finden.

KLASSIKER-CHECK

SACRED

Nein, Ascarons Ausflug in die gut bestückte Welt der Action-Rollenspiele war schon bei der Veröffentlichung im Jahr 2004 nicht sonderlich originell. Er ist aber bis heute im Gedächtnis geblieben.

Ach herrje, noch ein Action-Rollenspiel! Die Begeisterung, als Ascarons *Sacred* zum Test in den Redaktionen landete, hielt sich deutlich in Grenzen. Es gab 2004 schon viel zu viele *Diablo*-Klone, die sich allesamt oft nur wenig unterschieden. Doch kaum hatte man die Monsterschnetzelei aus Gütersloher und Aachener Produktion fertig installiert und sich mit dem eigenen Helden auf die Reise durch die Welt von Ancaria gemacht, wurde schnell offenbar, dass *Sacred* doch etwas Besonderes war.

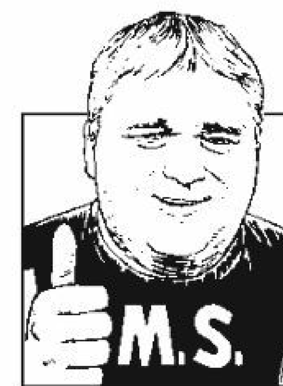
Die Hintergrundstory ist gleichermaßen banal wie linear und völlig überflüssig. Ich erinnerte mich bereits nach der ersten halben Stunde nicht mehr daran. Das war aber völlig egal, denn die Stärken von *Sacred* lagen auf anderen Gebieten. Da waren zum Beispiel die sechs Helden, die sich tatsächlich völlig unterschiedlich spielten. Die Seraphim war die Meisterin des Säbelkampfs und himmlischer Magie, während der Kampfmagier sowohl im Nahkampf bewehrt war als auch mächtig heftige Zauber auszuüben wusste. Und die Waldelfe konnte ihren besonderen Fähigkeiten im Fernkampf sogar vom Rücken eines Pferdes aus einsetzen. Wer sich das *Underworld*-Add-on aus dem Jahr 2005 zulegte, bekam auch noch eine Dämonin, die verschiedene Formen annehmen konnte, und den Zwerg, der eine auf dem Rücken montierte Kanone abfeuerte.

Ja, das alles liest sich originell und spielt sich noch viel origineller und immer wieder anders, obwohl die Gegner bei allen der insgesamt acht Helden natürlich stets dieselben sind. Dazu kommt das Kampfsystem, das die Kombination verschiedener Attacken auf einen Knopfdruck ermöglicht. Welche Angriffe kombiniert werden, entscheide allein ich.

Der Rest des Spiels war ein schmackhaft arrangierter Trip durch bunte Gefilde. Denn statt bemüht düster inszenierten Welten voller Höllenqualen gab es eine lauschig verpackte Märchenwelt, die rein landschaftlich an mitteleuropäische Szenarien erinnerte. Darin verpackt waren etliche Missionen, die letztlich stets auf „Laufe zu Punkt A und metzle aller Gegner nieder" hinausliefen. Gut so! Denn deshalb musste ich mir die kleinen Geschichten, die innerhalb der Missionen erzählt wurden, auch gar nicht merken. Einfach hinlaufen und dann feste druff, teilweise wurde man von gar nicht mal so dumm agierenden KI-Helfern unterstützt.

Einziger Kritikpunkt waren die teilweise dürftigen Belohnungen; leere Kisten waren keine Seltenheit. Ascaron reagierte darauf mit einem Patch, der die zufallsgenerierten Missionen der ersten Fassungen gegen rund 70 handdesignte Aufträge mit angemessener Belohnung ersetzte. Dabei meinten die Entwickler es allerdings teilweise zu gut, sodass recht schnell ziemlich viel Gold zusammenkam und die Motivation, auch den letzten Winkel der Welt zu erforschen, deutlich abnahm.

Sacred war aus dem Stand heraus ein Verkaufserfolg, selbst in Übersee. Das ein Jahr später erschienene Add-on erweiterte das Spiel nicht nur mit den beiden erwähnten Charakteren, sondern auch ordentlich viel neuer Gegend. Leider konnten Teil 2 und 3 die hohen Erwartungen nicht mehr erfüllen. Aber das Ur-*Sacred* macht die Reise nach Ancaria auch heute noch zu einem Erlebnis, das nur wenige andere *Diablo*-Klone bieten können. *



Von Mick Schnelle

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WARUM EIN KLASSIKER?



Die Helden

Beim Design der acht Helden (inklusive Add-on) ist den *Sacred*-Machern der ganz große Wurf gelungen. Jeder einzelne der Charaktere spielt sich völlig anders. Der Kampfmagier etwa verfügt über zig Zauber, die säbelschwingende Seraphim ist so tödlich wie schön, und die Waldelfe hat als Einzige Vorteile im Kampf zu Pferde. Besonders beliebt bei Testern und Fans ist der Zwerg aus dem Add-on *Underworld*: Er hat eine Kanone auf dem Rücken, die er beim Bücken abfeuert.

DURCH WALD & WIESE



Europäische Märchenlandschaft

Als *Sacred* erschien, war die aktuellste *Diablo*-Fassung noch der zweite Teil. Und der war, wie schon Teil 1, eine recht düstere Angelegenheit. Positiv und freundlich gab es nicht. Ganz anders *Sacred*. Man merkt den Entwicklern deutlich die deutsche und mitteleuropäische Herkunft an, wenn man mit dem eigenen Helden durch die Lande streift: verwunschen wirkende Wälder, die voller Überraschungen sind und von verborgenen Höhlen nur so wimmeln.

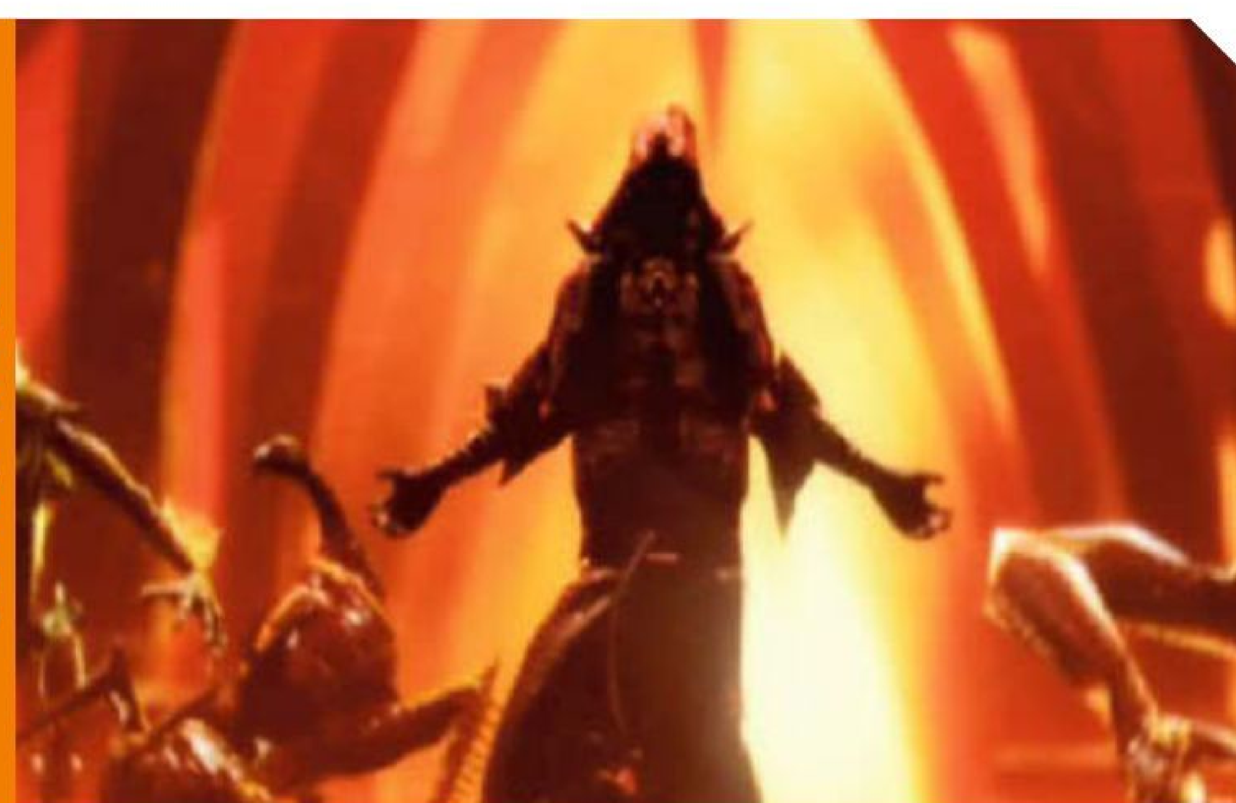
MULTIPLAYER



Mehr Spieler, bitte!

Beim Mehrspieler-Part zeigte Hersteller Ascaron auch im Fall von *Sacred* mal wieder die hauseigene Unart, die eigenen Spiele nicht fertig zu veröffentlichen. Eigentlich war dieser Teil bei der Veröffentlichung völlig unspielbar und wurde erst im Lauf von Wochen und Monaten halbwegs zurechtgepatcht. Immerhin gab es einen firmeneigenen Server. Trotzdem ist es kein Wunder, dass *Sacred* im Bereich Multiplayer dem Genre-Primus *Diablo* nie das Wasser reichen konnte.

08/15-STORY



Linear, aber übersichtlich

Die ziemlich umfangreiche Hintergrundgeschichte von *Sacred* opulent oder auch nur spannend zu nennen, wäre reine Übertreibung. Aber so viel sei angemerkt: Sie ist zumindest schön linear. Auf abgedrehten Kram, wie bei Diablo reichlich vorhanden, wurde zum Glück weitgehend verzichtet. Stets weiß man, warum man eigentlich unterwegs ist, auch wenn es natürlich etliche Missionen und diverse Unteraufträge gibt.

BESTER MOMENT



Die ideale Kombo

Das Kampfsystem in *Sacred* gehört zu den Glanzpunkten des Spiels. Jeder einzelne Held hat ganz individuelle Stärken. Ganz hervorragend machen sich die Kombiangriffe bemerkbar. Diese können frei konfiguriert werden, sodass jedermann sie an die eigenen Vorlieben und Spielweise anpassen kann. Dazu kommt eine fast ideal konfigurierte Tastaturbelegung, die sich aber natürlich auch nach eigenem Gusto frei verändern lässt.

TEST OF TIME



Funktioniert heute noch

Seien wir ehrlich: Action-Rollenspiele (alias *Diablo*-Klone) gibt es auch heute noch mehr als reichlich. Allen voran *Diablo 3*, das bis heute von Blizzard fleißig gepflegt wird. Aber wenn man sich an die (natürlich deutlich gealterte) Grafik von *Sacred* gewöhnt hat, die schon bei Release nicht überragend war, kommt sehr schnell wieder der alte Spielspaß auf. Vor allem die unterschiedlichen Helden laden immer wieder zum Neustart ein.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** PC
» **PUBLISHER:** TAKE 2 INTERACTIVE
» **ENTWICKLER:** ASCARON
» **VERÖFFENTLICHT:** 2004
» **GENRE:** ACTION-ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …



PC Games, 4/2004, 85 %
„Unbestritten ist *Sacred* ein großer Wurf: Die mittlerweile sehr gute Spielbalance und der Immerwiederspielwert durch sechs interessante Charaktere ist uns gegenüber der ersten Testversion einen deutlichen Wertungs-Aufschlag wert.“
(Petra Fröhlich)

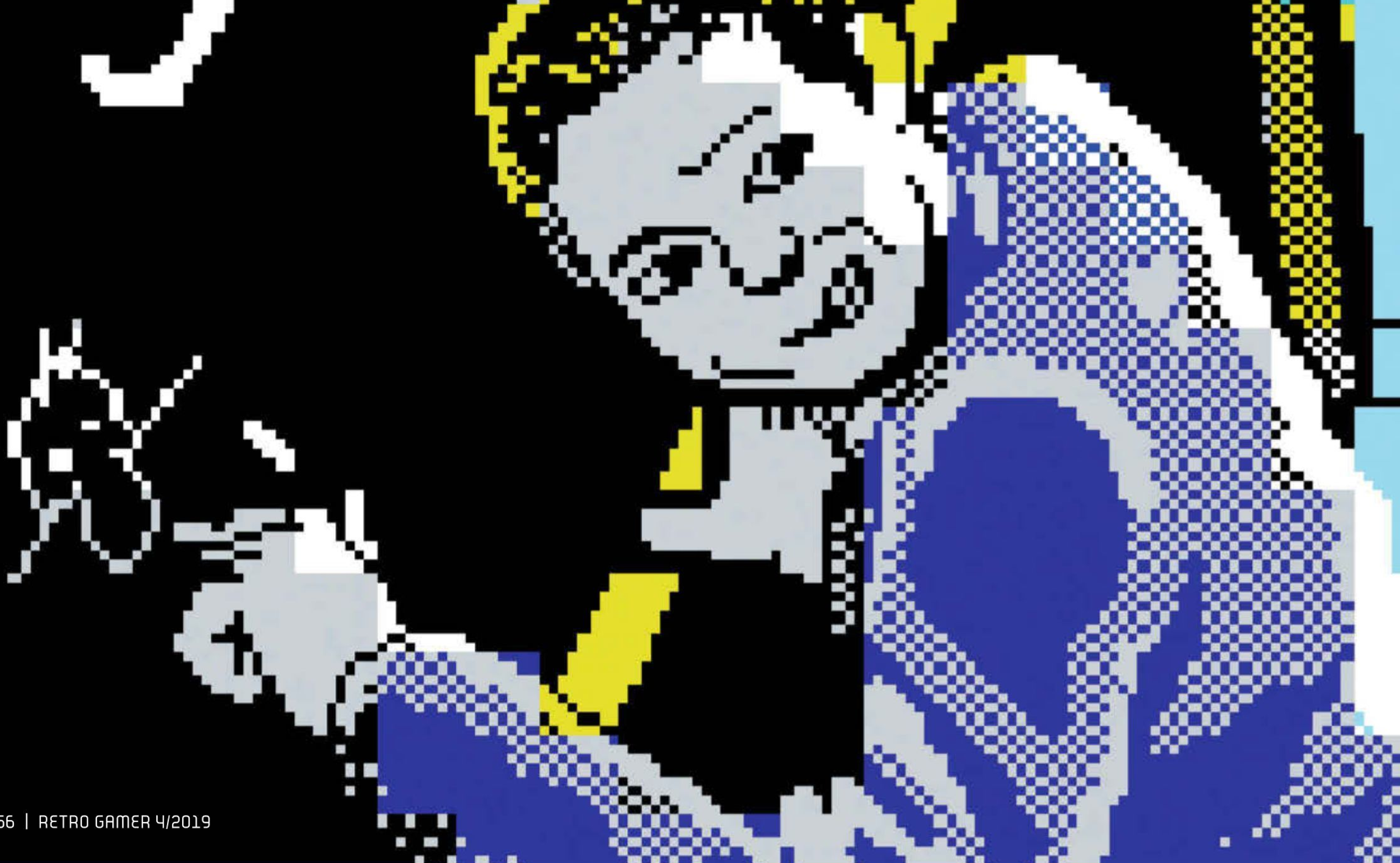
GameStar 4/2004, 87 %
„Ascaron greift das *Diablo*-Spielprinzip gelungen auf und erweitert es mit eigenen Ideen. Dabei stört es mich wenig, dass die Nebenquests sich nach einigen Stunden kaum noch unterscheiden oder die Story aufgesetzt wirkt.“ *(Georg Valtin)*

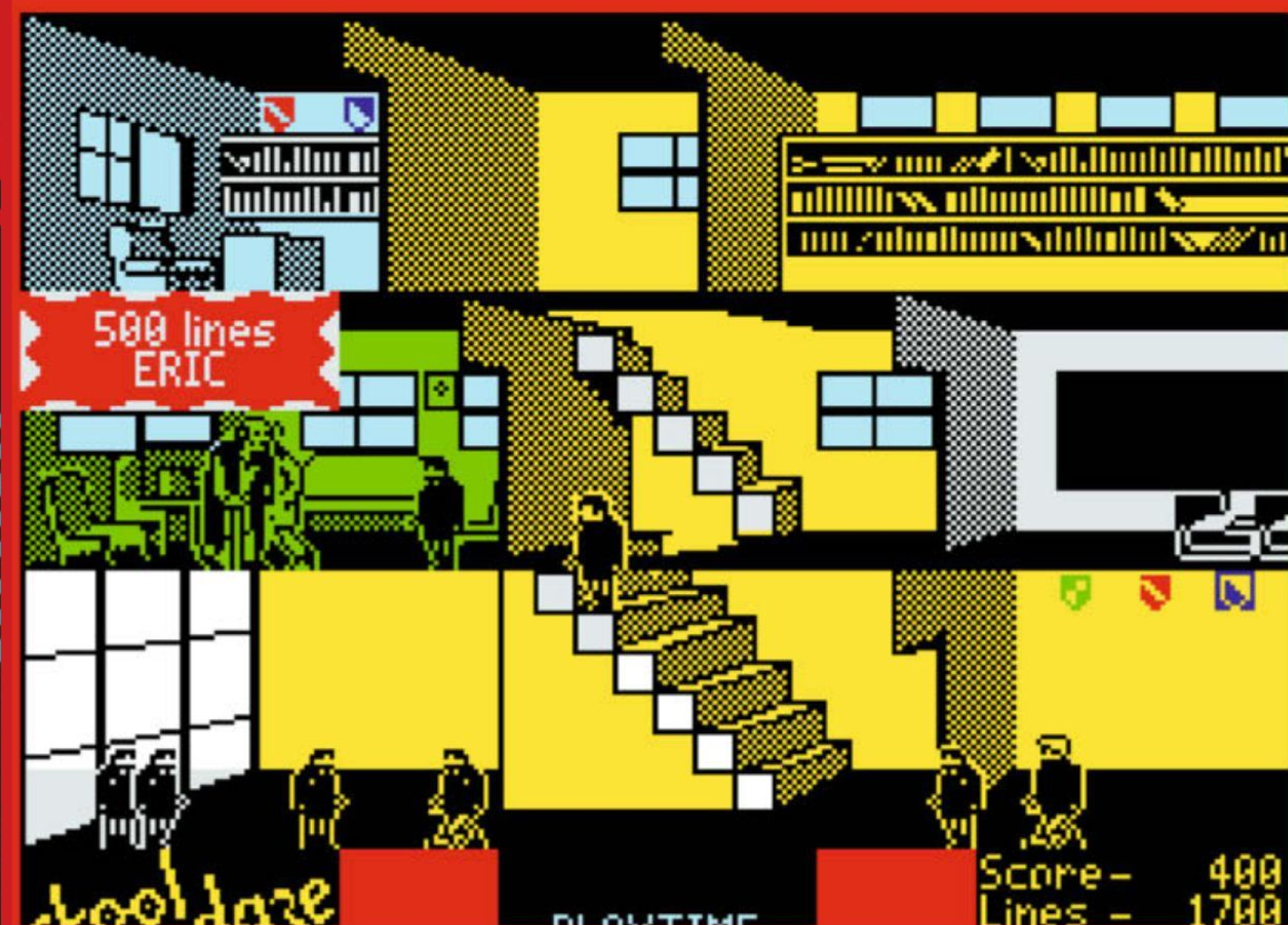
Was wir denken

Auch wenn die Grafik altbacken wirkt: Die Unterschiede im Kampfsystem im Vergleich zu *Diablo* und die schön designten, wirklich unterschiedlichen Helden machen den Ausflug nach Ancaria auch heute noch lohnenswert.

EXPERTENWISSEN

Skool Daze





» [ZX Spectrum] Sammelt ihr 10.000 Strafzeilen, heißt es Game Over.

Vor 35 Jahren schickte Microsphere den frechen Eric in die Schule, um dort sein übles Zeugnis aus dem Safe zu stehlen. Macht euch bereit für den Coup!

Eric ist kein Musterschüler: Unerlaubtes Fehlen, Schmierereien auf der Tafel und die Benutzung einer gefährlichen Waffe führten zu einem verheerenden Zwischenzeugnis. Doch anstatt sich zusammenzureißen und zu lernen, entscheidet er sich, das im Schul-Safe eingesperrte Dokument einfach verschwinden zu lassen.

Kurz nach der Ankündigung des ZX Spectrum von Sinclair gründete sich das Nord-Londoner Entwicklerstudio Microsphere und wurde durch seine guten Spiele auf dem Heimcomputer schnell beliebt. Zunächst veröffentlichte die vom Ehepaar Dave und Helen Reidy geleitete Firma Dienstprogramme, erkannte dann aber das Potenzial des Spectrum als Spieleplattform. Nach *The Train Game* folgte 1983 der Durchbruch mit dem Motorradspiel *Wheelie*. Das Szenario ihres nächsten Projekts basierte auf der Erfahrung der beiden als Lehrer. Dave schrieb den Code auf Papier auf, Helen tippte ihn ein und ihr Kollege Keith Warrington erstellte die Grafiken. Heraus kam ein 8-Bit-Klassiker, der mit ▶

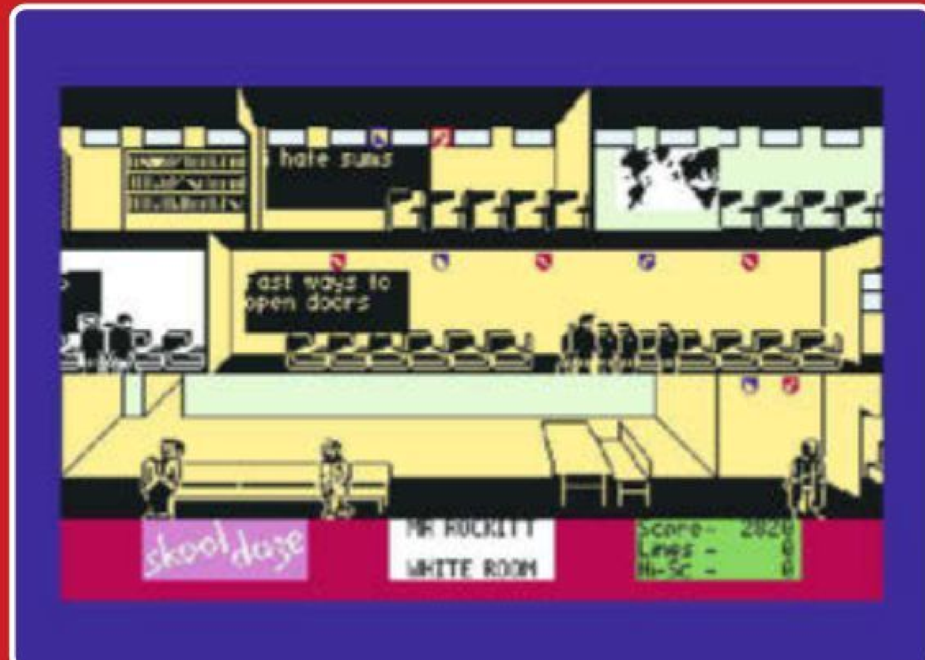
KONVERTIERUNGS-KAPRIOLEN

Welche Version überspringt eine Klasse, welche bleibt sitzen?



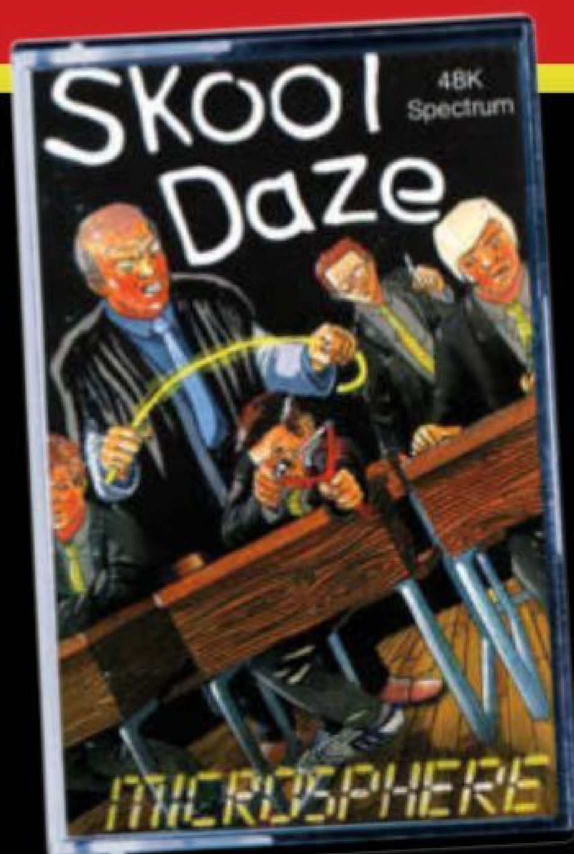
ZX SPECTRUM

■ Die Originalfassung ist auch die bekannteste. Den Code schrieb Dave Reidy, unterstützt von seiner Frau Helen; die netten, schrulligen und vor Individualität strotzenden Grafiken designte ihr Kollege Keith Warrington. Allerdings nervt das Scrolling beim Erreichen des Bildschirmrandes, und die Musik ist dürftig. Aber das revolutionäre Prinzip macht *Skool Daze* zu einem der besten Spectrum-Spiele.

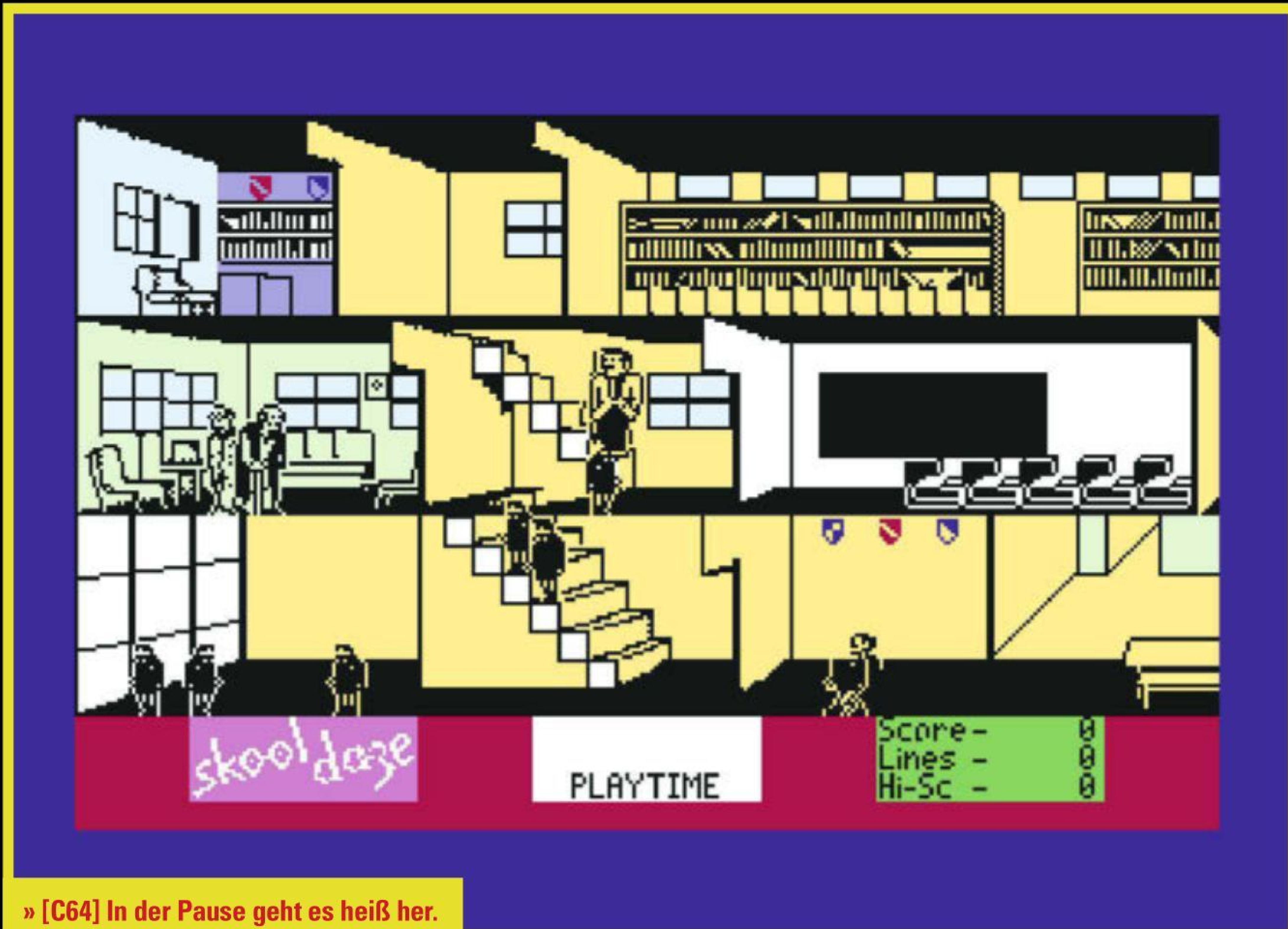


COMMODORE 64

■ Nach dem Erfolg der Spectrum-Fassung machte sich Microsphere an eine C64-Portierung. Sie erschien ein Jahr nach dem Original, behielt alle Spielelemente bei und hatte besseren Sound. Auch wenn die ZX-Grafiken den Kritikern nicht gefielen, funktionierte das Sandbox-Prinzip, trotz einiger Abstriche, genauso gut. Aber der Port verkaufte sich schlecht und blieb das einzige C64-Spiel des Studios.



» Auch heute noch sind Kopien von *Skool Daze* sehr günstig zu haben.



» [C64] In der Pause geht es heiß her.

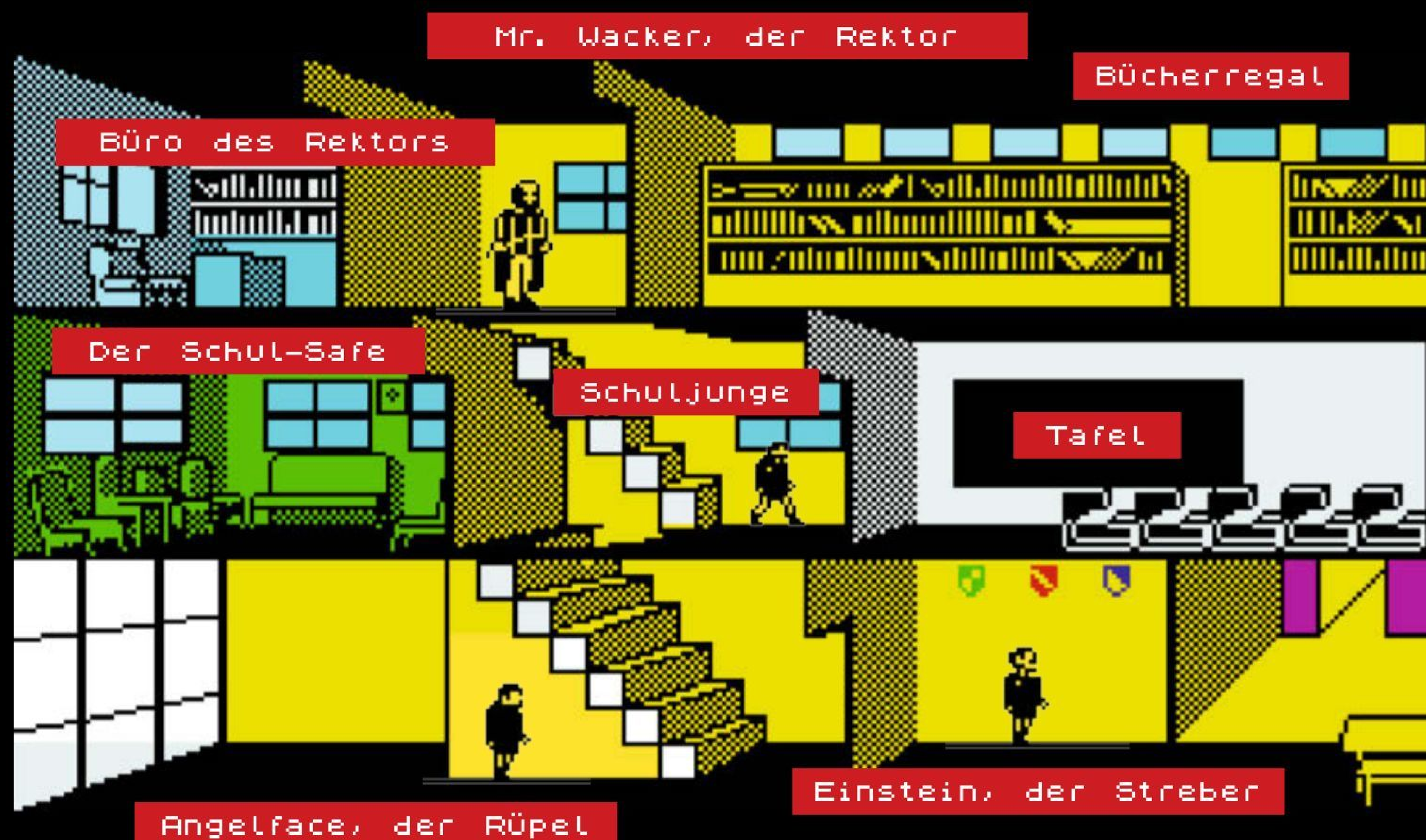
▶ seinem Sandbox-Prinzip für die damalige Zeit neue Wege ging.

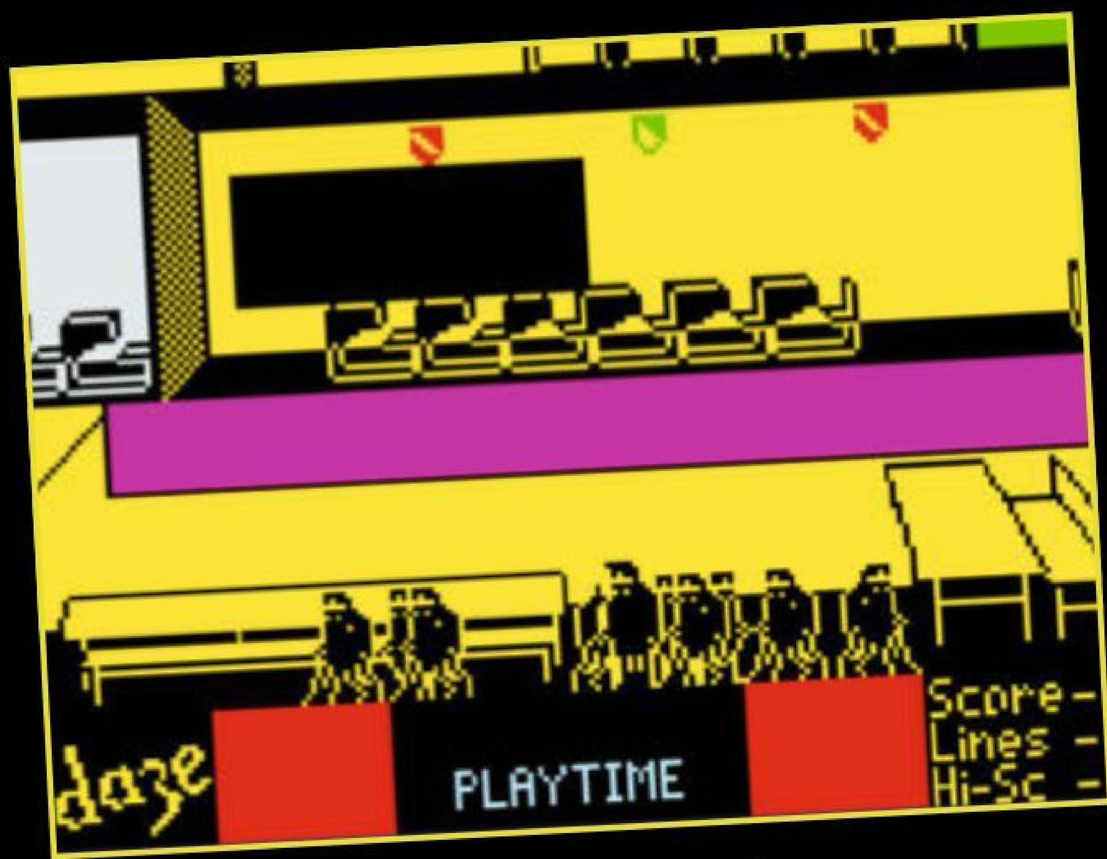
Zu Beginn von *Skool Daze* laufen alle Charaktere über den Bildschirm, wahlweise dürft ihr sie umbenennen und natürlich auch dem Helden euren Namen geben. Der Brille tragende Einstein fungiert als Klassenstreber, der pummelige Rüpel Angelface wird eure Schulhof-Nemesis und Mr. Wacker ist der patriarchalische Schulleiter. Nach der Vorstellungsrunde geht das Spiel in die Pause über, ihr seid umgeben von Freunden und Feinden. Die Lehrer überwachen das wie ein Puppenhaus dargestellte Gebäude, um sicherzustellen, dass die Schüler sich auch ja gut benehmen.

Diese Lehrer sind Mr. Rockitt, der Naturwissenschaftslehrer, der Geschichtspauker Mr. Creak, der am liebsten von seinen eigenen Erfahrungen berichtet, und

PENNÄLER-PUPPENHAUS

Auf dieser Schule habt ihr nichts zu lachen!





» [ZX Spectrum] Eine blanke Tafel lädt zum Beschmieren mit einem Schimpfwort ein.

der jüngere, den Schülern etwas freundlicher gesinnte Geografielehrer Mr. Withit, der lässig mit den Händen in den Taschen umherschlurft. Der dunkle Herrscher der Schule, Mr. Wacker, gleitet bedrohlich durch die Klassenräume, fuchtelt mit seinem Gehstock und lässt jeden Schüler, der sich danebenbenimmt, Strafzeilen in bester Bart-Simpsons-Manier an die Tafel schreiben.

Diese (in zufälligen Hunderter-Mengen verteilten) Zeilen sind quasi die Währung in *Skool Daze*. Sammelt ihr zu viele, wird Eric der Schule verwiesen, da hilft dann auch der Zeugnisklau nichts mehr. Ihr erhaltet sie nicht nur für offensichtliche Missetaten wie das Schlagen eines Schülers oder das Abfeuern einer Schleuder auf einen Lehrer. Auch auf dem Boden zu sitzen und ein falsches Klassenzimmer oder das Lehrerzimmer zu betreten bringt euch eine Strafe ein. Ihr könnt teilweise die Schuld für ein Vergehen auch anderen Schülern in die Schuhe schieben – oder sie euch. So hauen euch der Ausreißer Boy Wander oder Angelface gerne mal in die Pfanne.

Um den Safe mit seinem Zeugnis zu erreichen, muss Eric zunächst alle an den Wänden hängenden Schulwappen abwerfen oder gegen sie springen, woraufhin sie anfangen zu blinken und die Lehrer verwirren. Blinken alle, enthüllen die Pauker ihre geheimen Codes, die Eric zum Öffnen des Tresors benötigt. Habt ihr euer Zeugnis endlich in den Händen, müsst ihr aber noch eure Spuren verwischen und daher alle Wappen wieder „deaktivieren“.

Wie auch der 8-Bit-Sandbox-Klassiker *The Great Escape* von Ocean gibt es in *Skool Daze* einen festen Zeitplan und Ablauf in jedem Zyklus. Der Tag startet mit der Pause, darauf folgt eine Erdkunde-Stunde, ein Bibliotheksbesuch, Naturwissenschaften, das Abendessen und so weiter. Verpasst ihr einen Termin, jagt euch der zugehörige Lehrer. Erwischt er euch, hagelt es neue Strafzeilen. Helen und David haben auf Basis ihrer Lehrer-Erfahrungen zudem ein paar Zufallsereignisse eingebaut. So durchschaut Einstein euren Plan und will beim Rektor Mr. Wacker petzen gehen, also müsst ▶

»Um Spaß zu haben, musstest du das Spiel nicht beenden, du konntest einfach die Welt erkunden und in ihr herumspielen.«
ROGER HULLEY



» [PC] Das Remake behält das Spielgefühl bei.

EXTRA-RUNDE

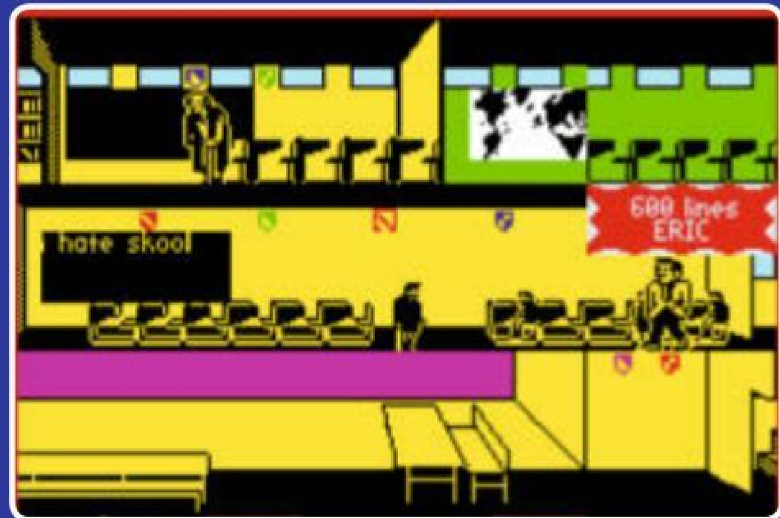
Skool Daze Reskooled weckt Oldschool-Gefühle.

Alternative Soft hat mit der Neuauflage den zeitlosen Charme des Originals eingefangen und in zeitgenössische Optik gehüllt. Viele bekannte Charaktere sind ordnungsgemäß umgesetzt, wie Boy Wander, Mr. Creak, der bebrillte Mr. Rockitt und natürlich Eric selbst. Auch wenn es schicke neue Soundeffekte gibt, ist die nostalgische Zweiklang-Sirene beim Erhalten von Strafzeilen erhalten geblieben. Eric muss immer noch alle Wappen aktivieren, um sein Zeugnis zu stehlen. Nun kann er aber auch auf seinen vor dem Gebäude wartenden Tretroller steigen und Tricks vollführen. Ebenfalls enthalten ist eine Neuauflage des Sequels *Back To Skool* und das neue Abenteuer *Nu Skool*. *Skool Daze Reskooled* bietet also eine Menge Futter für PC-, iOS- und Android-Spieler.



NACHHILFE

Acht Tipps für den Schulalltag.



WAPPEN AKTIVIEREN, TEIL 1

■ Im ersten Stock könnt ihr einfach gegen die Wappen springen, für die auf der mittleren Etage muss Eric ein Kind umstoßen und auf es draufspringen.



WAPPEN AKTIVIEREN, TEIL 2

■ Einige Wappen im Erdgeschoss erreicht ihr über die Treppe, alternativ wirft Eric per Schleuder einen Lehrer um und lässt ein zweites Projektil von dessen Kopf abprallen.



SÜNDENBOCK SUCHEN

■ Eric kann seine Missetaten so planen, dass an seiner Stelle Boy Wander, Angelface oder Einstein bestraft werden. Das geht ganz einfach: Die Lehrer rügen immer den am nächsten stehenden Schüler.



CODE BESCHAFFEN, TEIL 1

■ Sind alle Schilde aktiviert, müsst ihr Zettel mit dem Safe-Code von den Lehrern beschaffen. Zuerst den des Rektors, dann den Rest, allerdings könnte Mr. Creak etwas problematisch sein …

CODE BESCHAFFEN, TEIL 2

■ Wenn ihr im Unterricht aufpasst, könnt ihr die Frage von Mr. Creak nach der Schlacht in seinem Geburtsjahr beantworten und sein Code-Fragment erhalten.



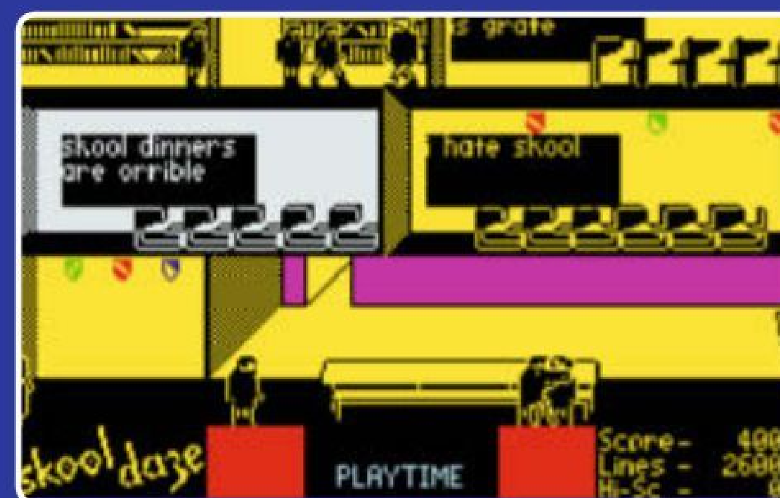
VORSICHT IM ERDKUNDERAUM

■ Im Kartenraum gibt es nicht genug Stühle für alle, also erhaltet ihr lauter Strafzeilen, weil ihr nicht sitzt. Wenn ihr aber Mr. Withit folgt und euch hinter ihn stellt, dann merkt er nichts.



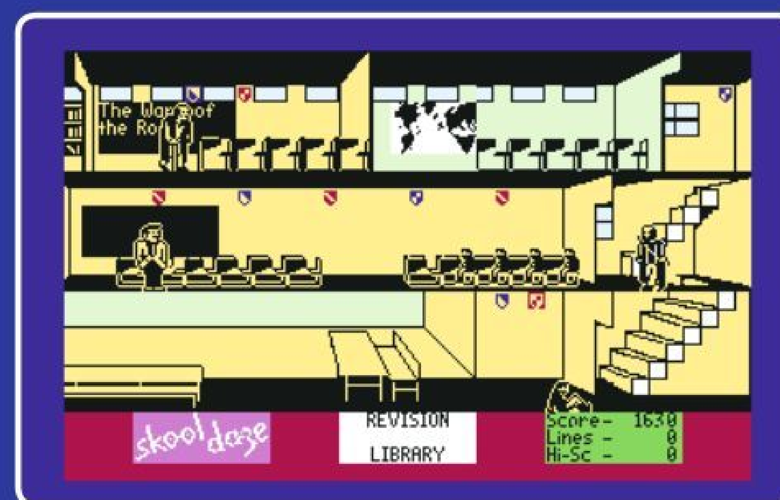
STREBER-ATTACKE

■ Immer mal wieder informiert ein kleiner Junge Eric, dass Einstein ihn beim Rektor verpfeifen will. Das wollt ihr auf alle Fälle vermeiden und verhaut deshalb den Streber so lange, bis die Glocke läutet.



WAPPEN-KORREKTUR

■ Eric muss im Unterricht sitzen und erhält Zeilen fürs Schwänzen, die Zeit zur Wappen-Aktivierung ist begrenzt. Geeignet ist beispielsweise die Korrekturzeit, allerdings solltet ihr falsche Klassen oder das Lehrerzimmer meiden.



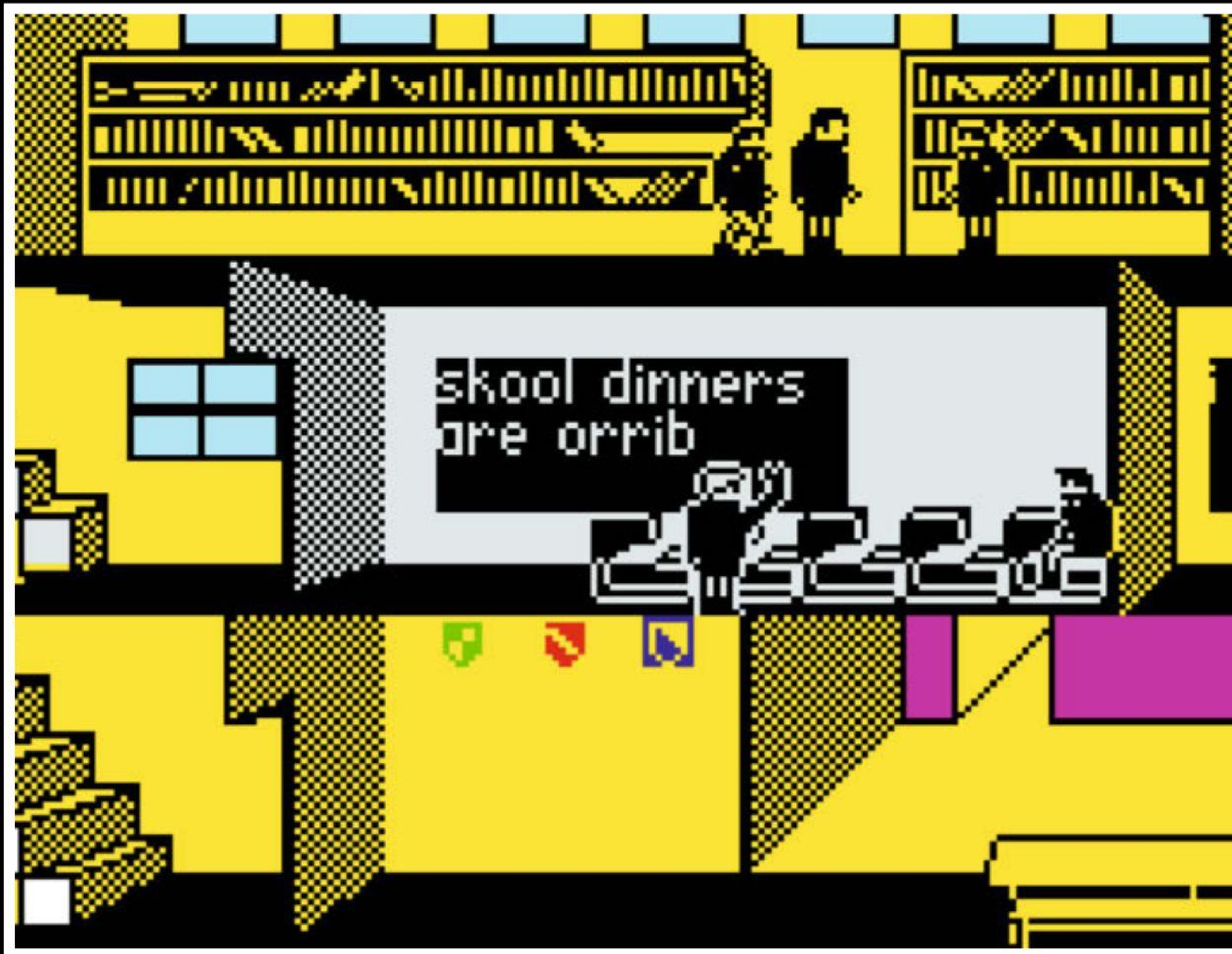


» [C64] Beim Notausgang kann sich Eric vor den Lehrern verstecken.

▶ ihr ihn mit Gewalt aufhalten. Oder Boy Wander hinterlässt ein Blasrohr mit Erics Namen darauf beim Notausgang. Wenn ihr die „Waffe“ nicht rechtzeitig entfernt, winken 2.000 Strafzeilen. Am schlimmsten ist jedoch der an Mumps erkrankte Angelface. Wenn ihr mit ihm in Kontakt kommt, dann wird euer Held nach Hause geschickt und für euch heißt es Game Over.

Für Microsphere war *Skool Daze* ein Riesenerfolg. Die kunterbunte Grafik und das revolutionäre Sandbox-Spielprinzip begeisterten gleichermaßen Kritiker und ZX-Spectrum-Besitzer für Eric und seine Jagd nach dem Zeugnis. Ein Jahr später wurde eine C64-Version veröffentlicht, die allerdings auf wenig Gegenliebe stieß – vermutlich aufgrund der Spectrum-Optik und -Herkunft. Da Microsphere mit einem Nachfolger beschäftigt war, gab es keine Schneider-CPC-Umsetzung, bis 2015 eine Homebrew-Fassung erschien. Der Spectrum-exklusive Nachfolger *Back To Skool* war ebenfalls ziemlich beliebt, als Neuerung gab es nun auch eine Mädchenschule. Zudem musste Eric sein gefälschtes Zeugnis als neuen Gameplay-Kniff wieder im Safe platzieren, um nicht wieder eine Standpauke zu erhalten.

Doch auch wenn *Back To Skool* und dessen Nachfolger im Geiste *Contact Sam Cruise* die Messlatte weiter nach oben setzten, war es *Skool Daze* von 1984, das neue Wege beschritt. Die meisten Spieler hatten einfach Spaß an den Interaktionen mit anderen Schulbesuchern und der Möglichkeit, sich frei durch diese sehr begrenzte, aber lebendige Spielwelt zu bewegen. Auch wenn Microsphere nach dem Release von *Contact Sam Cruise* geschlossen wurde, haben sie mit *Skool Daze* ein Spiel geschaffen, das vielen Spectrum- (und auch C64-)Spielern in Erinnerung geblieben ist. ✱



»Damals war die Idee noch so neu.«
ROGER HULLEY



ENTWICKLER-FRAGERUNDE

Im Gespräch mit Roger Hulley von Alternative Software über *Skool Daze* und die Neuauflage *Skool Daze Reskooled.*

RG: Warum hast du dich 1987 zur Wiederveröffentlichung von *Skool Daze* entschieden?
RH: Wir wollten tollen Spielen mit guten Wertungen zu guten Plätzen im Händlerregal verhelfen. Zwar wurden einige Microsphere-Spiele bereits in Sammlungen und zu Billigpreisen veröffentlicht, ich war aber Fan von *Skool Daze* und dachte, wir könnten ihm neues Leben einhauchen.

RG: Hast du Microsphere direkt kontaktiert?
RH: Ja, ich habe Helen und Dave direkt angerufen. Dave war überrascht, er dachte, *Skool Daze* interessiere niemanden mehr. Im Gespräch erwähnte er außerdem, dass er mit der Spieleentwicklung aufhören wollte, also fragte ich, ob wir alle Spiele kaufen könnten. Wir handelten einen Preis aus und schlossen den Deal ab.

RG: Was macht das Original zu einem solchen Klassiker?
RH: Damals war die Idee noch so neu, es war wirklich eines der ersten Sandbox-Spiele. Um Spaß zu haben, musstest du das Spiel nicht beenden, du konntest einfach die Welt erkunden und in ihr herumspielen, Chaos stiften und die anderen Charaktere anschwärzen. Und Schimpfwörter an Tafeln schreiben.

RG: Warum hast du das Cover verändert?
RH: Wir wollten es zeitgenössisch machen, also entwarfen wir ein Comic-hafteres, verrückteres Cover. Es klappte, wir waren Platz 1 in den Budget-Charts und blieben lange in den Top 30.

RG: Warum hast du dich für die Entwicklung eines Remakes entschieden?
RH: Wenn du schon ein Remake machst, dann von einem echten Klassiker, wie Filme und Musik eben auch. Und es ist eines meiner Lieblingsspiele.

RG: Was erwartet Spieler in deiner neuen Version?
RH: Wir haben die meisten Charaktere und Puzzles beibehalten und ein, zwei neue Aufgaben eingebaut. Außerdem enthält *Skool Daze Reskooled* das *Back To Skool*-Remake und das neue Spiel *Nu Skool*.

RG: Hat Alternative Pläne, weitere Spectrum-Remakes zu entwickeln?
RH: Ja, wenn sich *Reskooled* gut verkauft.

SKOOL-DAZE-DATENBLATT

Mitschreiben, wir fragen ab!

- Es gibt diverse Remakes von *Skool Daze*, wie das PC-Spiel *Klass Of 99*.
- Der Erfolg des Spiels führte zu Budget-Releases von Elite und Alternative und zum Auftauchen in Sammlungen wie *Beau Jolly's 10 Computer Hits*.
- Das Spiel wiederholt sich, bis der Spieler 10.000 Zeilen oder Mumps hat.
- Neben Mumps und den Schleuder-Ereignissen gibt es noch einen Mob wütender kleiner Kinder im Erdgeschoss, die jeden in ihrer Nähe angreifen.
- Bei der Lösung des Geburtsjahres-Rätsels war ein Lexikon der beste Freund des Internet-losen Spielers.
- Interessant war die Möglichkeit, auf den Tafeln zu schreiben. Natürlich gab niemand Schimpfwörter ein ...
- Punkte gibt es für böse Taten, das Aktivieren von Wappen und dafür, eure Freunde anzuschwärzen.
- Wütend wegen der massiven Raubkopien ihrer Spiele hörten die Reidys nach *Contact Sam Cruise*, das sich trotz guter Kritiken mäßig verkaufte, als Entwickler auf.
- Weder Dave noch Helen Reidy waren gute Grafiker, also stieß der Designer Keith Warrington zum Team.
- In der Top-100-Spiele-Liste des Sinclair-Magazins *Your Sinclair* landete *Skool Daze* auf Platz 23, das Sequel auf Platz 8 und *Contact Sam Cruise* auf Platz 66.

Battle Isle 3

ANRUF DES IMPERATORS



» ENTWICKLER: BLUE BYTE
» ERSCHIENEN: 1995
» HARDWARE: PC (WINDOWS 95)

Von Mick Schnelle

Multimedia wird die Welt beherrschen! Zumindest dachten das Mitte der 90er Jahre so einige Spielehersteller. Und stürzten sich tapfer à la Hollywood in die bunte Welt der Filmsequenzen.

So wie heute auf jeder regional angebauten Gurke stets ein Bio-Logo prangt, beherrschte anno 1995 das MPC-Symbol die Computerbranche. Kein Rechenknecht, der nicht damit aufwarten konnte. MPC stand für „Multimedia-PC" und bedeutete, dass neben Grafik- und Soundkarte auch ein CD-Laufwerk vorhanden war. Tja, und diese Konfiguration eignete sich bestens dazu, Spiele mit Videosequenzen aufzupeppen. „Wir sind bereit", jubelten so einige Hersteller, darunter auch der Bochumer Spieleentwickler Blue Byte, der mit Spielen wie *Die Siedler* oder eben der *Battle Isle*-Reihe schon einige Erfolge eingefahren hatte. Teil 3 sollte in eine durch Videosequenzen erzählte Geschichte gebettet sein und zum Höhepunkt der Reihe werden.

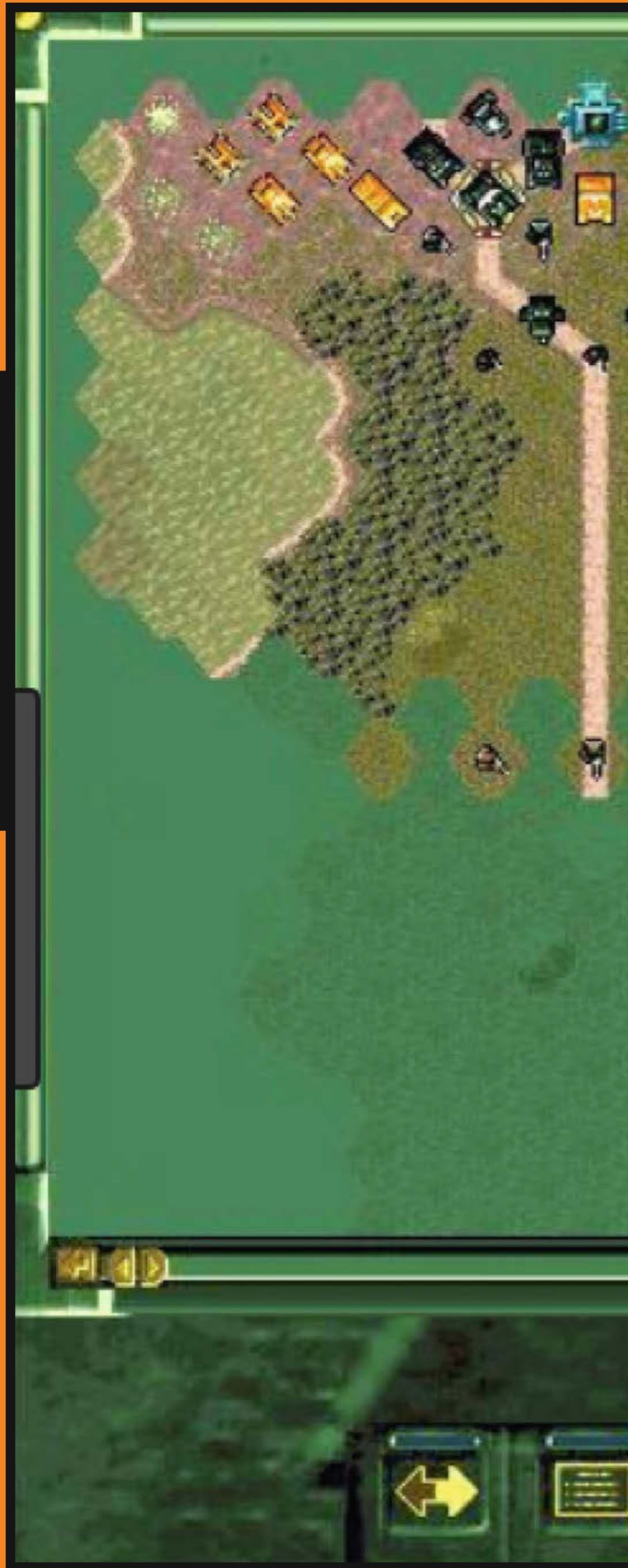
Hollywood ist schließlich überall. Schauspieler holt man sich notfalls vom Stadttheater oder verpflichtet engagierte Laiendarsteller. Und dann einfach mit der Kamera draufhalten! So ähnlich ging es wahrscheinlich zu, als man in Bochum die Szenen von *Schatten des Imperators*, so der Untertitel von *Battle Isle 3*, fabrizierte. Heraus kamen unfreiwillig komische Verrenkungen wenig talentierter Akteure, wobei das stets am Ende verkündete „Faktum!" der gegnerischen Anführerin noch heute für herzhafte Lacher sorgt. Ganz ehrlich, die „Multimedia Leerbriefe" der *PC Player* waren damals deutlich professioneller inszeniert. Ganz ohne Eigenlob, ich wirkte damals noch für ein anderes Magazin.

Spielerisch bot *Battle Isle 3* mehr vom selben, nämlich rundenweise ausgetragene Hexfeldschlachten im Science-Fiction-Ambiente. Doch während die ersten Serienteile gerade in der Steuerung (per Joystick!) Stärken hatten, war es hier anders: Einheiten ließen sich etwa nur mit Doppelklick anwählen, es gab zu viele Fenster und Ablenkungen, und die Menüs waren unübersichtlich. Vor allem aber aufgrund der langweilig designten Szenarien erreichte der dritte Teil nie die Klasse von Teil 1 oder gar des herausragenden Teils 2.

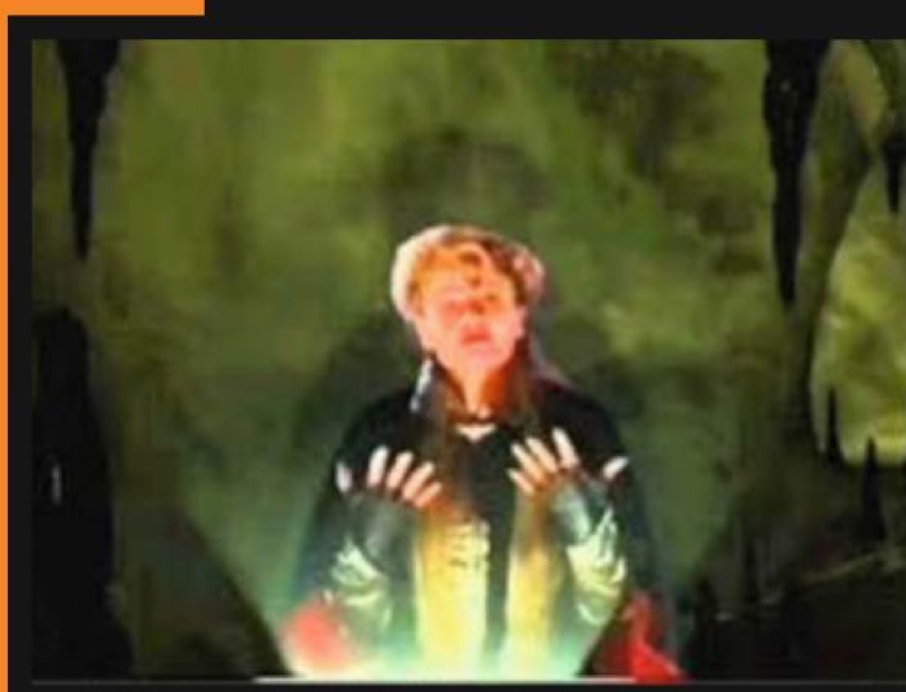
Gut, man freute sich tatsächlich auf weitere der hingekasperten Szenen nach den Gefechten, um wenigstens etwas zum Lachen zu haben. Es kam, was kommen musste: Die Wertungen in den Fachmagazinen fielen ziemlich mau aus.

Ich war damals bei der *PC Joker* für den Test verantwortlich, weshalb der Anruf von Blue-Byte-Boss Thomas Hertzler natürlich bei mir landete. Mein Testergebnis gefiel ihm nicht, wie man zu Beginn des Telefonats vermutlich auch im Nachbarbüro noch hören konnte. Auch für die Wertungsfindung unglaublich wichtige Faktoren wie meine Bezeichnung der Schnittstelle WinG als „WinG" (offizielle Microsoft-Schreibweise) statt „Wing" (Blue-Byte-Wunsch-Schreibweise) wurden diskutiert. Was Hertzler aber am meisten zu entsetzen schien, war die bessere Wertung im selben Heft für *Nectaris*. Das war ein japanisches Strategiespiel, das ursprünglich für die hierzulande fast unbekannte PC Engine erschienen war und nun mit gehöriger Verspätung auch für PC kam. Letztlich basierte das allererste *Battle Isle* weitgehend auf diesem Spiel. Und hatte vor allem die Kerntugend übernommen, nämlich unkompliziert zu bedienende, spannende Hexfeldgefechte. Natürlich ohne irgendwelche Videoszenen! Jedenfalls ging es am Telefon eine Weile hin und her, aber letztlich reagierte Thomas Hertzler doch ziemlich gefasst auf die Noten-Enttäuschung. Was ich aber nicht weiß: Ob er da schon bei den anderen Redaktionen angerufen hatte, die teils noch härter geurteilt hatten …

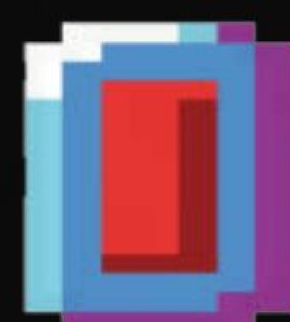
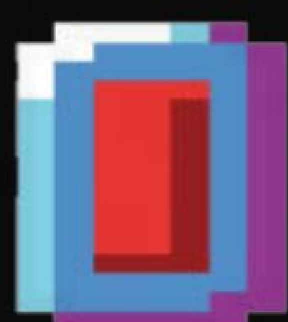
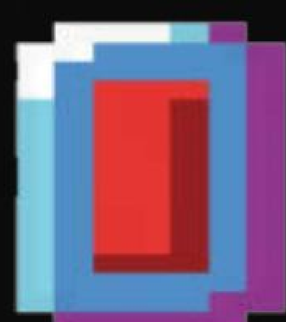
Wer *Battle Isle 3* heute noch spielen will, braucht etwas Glück. Denn ob es läuft oder nicht, hängt von der verwendeten Grafikkarte und Auflösung ab, eigentlich aber vom Zufall. Ich brauchte jedenfalls ein ganzes Weilchen und einen zweiten PC plus viel Rumfrickelei, um letztlich doch noch ein Bild zu bekommen und ein paar Schlachten spielen zu können. Und während einige Videosequenzen fehlerfrei abgespielt wurden, gab es bei anderen nur schwarze Bildschirme zu sehen. Die Mühe hätte ich mir aber eigentlich sparen können: Dass *Battle Isle 3* nur der zweitschlechteste Serienteil ist, liegt ganz allein daran, dass Teil 4 völlig fehldesignt ist und das einsame Schlusslicht darstellt. *




WWW.GRY-ONLINE.PL
RADAR VEHICLE
ORION OR-3
Empire
10
26
200
5
8







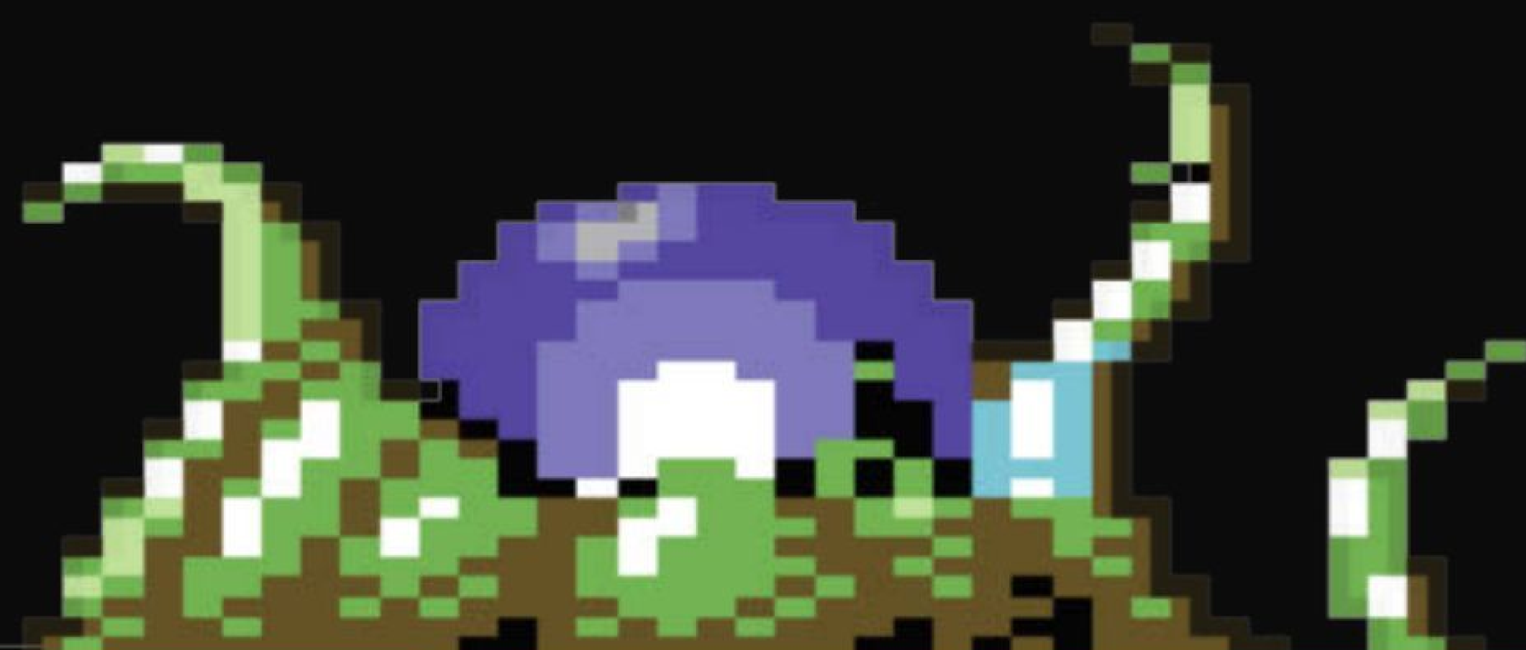
DIE ENTWICKLUNG VON

Cybernoid

Die unverbrauchte Spielmechanik zeichnet Raffaele Ceccos *Cybernoid* aus. Dabei ist es nur eine Weiterentwicklung seiner früheren Titel *Equinox* und *Exolon* – und führte zum besseren *Cybernoid II*.








» [Schneider CPC] Der Androide in *Equinox* kann Bomben sammeln.

Denkt man an Raffaele Cecco, kommen einem zunächst die 8-Bit-Klassiker in den Sinn, die er als Selbstständiger Ende der 80er, Anfang der 90er Jahre entwickelte. Kaum jemand denkt an seine späteren Arbeiten oder aber an seinen Erstling, *Equinox*. Cecco war noch ein Teenager, als er das Spiel für das britische Software-Unternehmen Mikro-Gen entwickelte. Hilfe bekam er dabei von seinen erfahreneren Kollegen Chris Hinsley und Nick Jones.

Vervollständigt wurde das Mikro-Gen-Team von David Perry und David Shea. Besonders Hinsley war für alle unverzichtbar. „Er war der erste Spieleentwickler in der Firma, ein großartiger Programmierer, ein wenig älter und damit auch erfahrener als der Rest", sagt Cecco, der bis dahin nur Demos zu Bewerbungszwecken geschrieben hatte. *Equinox* war sein erstes komplettes Spiel. „Chris entwarf das bunte Schlüsselkartensystem für Türen", erinnert sich Cecco. Alle Programmierer waren gleichzeitig auch Grafiker – mit Ausnahme von Nick Jones. Er konnte dafür Klavier spielen und war für die Musik zuständig.

Cecco entschied, dass der *Equinox*-Held, ein Androide, eine einzigartige wiederaufladbare Waffe erhalten sollte. „Das war reiner Pragmatismus", gibt er zu. Beim ersten Spiel wollte er alles so einfach wie möglich halten und keine Risiken eingehen. Eine wiederaufladbare Waffe erschien ihm da am Sinnvollsten: Sie brachte ein wenig Herausforderung ins Spiel, ohne dass es dadurch sehr viel komplexer wurde. Anstatt den Laserstrahl des Androiden so stark zu machen, dass er blockierte Ausgänge zerbröseln konnte, entschied sich Raffaele Cecco dafür, dass der Spieler Gegenstände finden musste,



» Nach *Cybernoid II* erschuf Raffaele Cecco *Stormlord* und *Deliverance*.

um die Hindernisse zu überwinden. „Damals hatte ich noch nicht an zerstörbare Hindernisse wie in *Cybernoid* gedacht", erklärt er. Cecco beschreibt *Equinox* als ein „Rumfliegen-und-Rätsel-lösen-Spiel", das in Sachen Tempo und Erkundung in einer Reihe mit früheren Mikro-Gen-Titeln wie *Pyjamarama* stand. „Es war langsamer und weniger explosiv als *Cybernoid*. Außerdem hatten wir die technischen Grenzen des ZX Spectrum noch nicht ausgelotet. Wir hatten einfach nicht auf dem Schirm, dass man die Spielumgebung in Schutt und Asche legen könnte."

Drittes Gameplay-Merkmal von *Equinox* waren Teleporter, die mit Credits funktionierten und die den Androiden in Gebiete beamten, in denen er lebensnotwendige Gegenstände finden konnte. Warum die Teleporter eingebaut wurden, weiß Raffaele Cecco heute nicht mehr. „Ich schätze, wir wollten damit wichtige Bereiche schwerer zugänglich machen." ▶

»*Equinox* war ein „Rumfliegen-und-Rätsel-lösen-Spiel" und stand in Sachen Tempo und Erkundung in einer Reihe mit Mikro-Gen-Titeln wie *Pyjamarama*.«
RAFFAELE CECCO



» [Schneider CPC] *Equinox* hatte dank mehrerer Ausgänge hohen Erkundungswert.



» [C64] Ja, ihr braucht in *Exolon* wirklich so viele Granaten und Munition.



» [C64] Eure Raketen sind hilfreich und führen zu hübschen Explosionen.

▶ Cecco baute noch weitere Spielmechaniken ein, darunter auch Zeitlimits innerhalb der Levels. Dass es die zum Erzeugen von Spannung überhaupt nicht brauchte, bewies der Designer mit seinem nächsten Projekt, dem linearen Science-Fiction-Actionspiel *Exolon*. „Darin war jeder Bildschirm eine Überraschung an sich und warf den Spieler direkt ins Geschehen." Zeitlimits, so Cecco weiter, funktionierten darin weniger gut als in Erkundungsspielen, in denen man sich das Kartenlayout und die Objektpositionen merken musste, um Zeit zu sparen. Eines von Ceccos Lieblingsspielen war *Super Mario*. „Das gab dir genug Zeit, um jeden Level zu beenden, wenn du nicht viele Fehler machtest. Und wenn du besser wurdest, konntest du die Levels erforschen und neue Sachen finden."

Damit *Exolon* nicht nur aus Schießen und Hüpfen bestand, entlieh sich Raffaele Cecco eine Mechanik aus *Equinox*: die Teleportationen. „In *Exolon* habe ich sie aber komplett anders eingesetzt. Sie ermöglichten es dir, Zielsuchraketen oder Bösewichtern aus dem Weg zu gehen. Das müsste damals einzigartig gewesen sein und ich wünschte mir, ich hätte mehr Szenarien dafür entworfen", meint Cecco heute. Weil *Exolon* im Gegensatz zu *Equinox* aber ein lineares Hüpf- und Ballerspiel war, hätte das Teleportieren zwischen verschiedenen Bildschirmen nicht funktioniert.

Wie in *Equinox* standen dem Helden in *Exolon* Hindernisse im Weg. Diesmal konnten sie allerdings mit einem Raketenwerfer in die Luft gejagt werden, statt sie mit Köpfchen aus dem Weg zu räumen. „In *Exolon* ging es nur darum, vorwärtszukommen. Schlüsselrätsel hätten das nur ruiniert." Raketen und zerstörbare Objekte hingegen passten gut ins Konzept – und spiegelten die cineastischen Actionkracher dieser Zeit wie *Rambo, Phantom-Kommando* und *Predator* wider.

Bei all diesen explosiven Vorbildern war klar, dass *Exolon* seinen Vorgänger in Sachen Waffen überflügelt. Neben dem Raketenwerfer gab es noch zwei Strahlenkanonen. Beeinflusst wurde Raffaele Cecco auch von den Multiwaffen-Spielen in den Spielhallen. „Das doppelläufige Gewehr war perfekt gegen fliegende Feinde. Es gab also klare Anreize, seine Waffe zur



» [Schneider CPC] Rein und raus – zurück gibt's bei *Cybernoid* nicht.



» [Amiga] *Cybernoid* ist ein Shoot-em-up mit Hüpfspiel-Elementen.

»Ausweichen, Schuss, Schuss, Bombe, Explosion, Aufsammeln – und auf zum nächsten Bildschirm! In *Cybernoid* kann man sich nie ausruhen.«
RAFFAELE CECCO

doppelläufigen Variante auszubauen." Der Raketenrucksack war langsamer, aber stärker als die Standardwaffe. Mit ihm konnten große Hindernisse aus dem Weg geräumt werden, die dann mit spektakulären Effekten zerbarsten. „Dieses grafische Feedback war befriedigend und extrem wichtig", findet Cecco.

Tatsächlich gab es kaum einen Testbericht, der nicht die Explosionen lobte. Wohl auch deshalb erhöhte Raffaele Cecco die Anzahl der wählbaren Waffen in seinem nächsten Spiel *Cybernoid*. Als Kompromiss zwischen Nutzen und Abwechslung entschied er sich deshalb für vier Waffen. „Das erlaubte mir, Szenarien zu erarbeiten, in denen diese Waffen auch wirklich gebraucht wurden." Das Waffenarsenal war so etwas wie ein eigenes Rätsel. „Ich mochte die Idee, dass der Spieler, nachdem er einen neuen Bildschirm betreten hat, im Bruchteil einer Sekunde die richtige Waffe auswählen musste, um den jeweiligen Gegnern maximalen Schaden zuzufügen." Die Spieler blieben so das gesamte Spiel über auf der Hut.

Ein weiteres Element von *Exolon* ignorierte Cecco beim Design der *Cybernoid*-Levels komplett: mehrere Level-Ausgänge. „Das hätte den Wiederspielwert enorm erhöht", ist sich Cecco heute sicher. Er vermutet, dass er wohl einfach den Spielfluss aufrechterhalten wollte. „Aber wenn ich die Zeit zurückdrehen könnte, würde ich mehrere Levelausgänge und ein paar Zusatzrouten hier und da hinzufügen. Da habe ich in *Cybernoid* tatsächlich eine Gelegenheit verpasst." Es gab noch einen anderen Grund dafür, dass *Cybernoid*-Spieler nicht in die Levels zurückkehren konnten, obwohl diese Spielmechanik in seinen früheren Spielen gut funktioniert hatte: Cecco hatte zu wenig Zeit.

Doch während einige Elemente aus *Equinox* fehlten, baute er umgekehrt auch neue Mechaniken ein. „Weil so viele Gegner aus allen Richtungen in *Cybernoid* auftauchten, war ein Schild überlebenswichtig", meint Cecco. Und er gibt zu: „Das Spiel war so schwierig, dass der Schild für weniger geübte Spieler eine Art Sicherheitsnetz darstellte, damit sie überhaupt ein wenig weiterkamen." Vorbild des Schildes war übrigens der Exoskelett-Anzug des Helden aus *Exolon*.

Komplett neu in *Cybernoid* waren die Power-ups, an die der Spieler nur gelangte, wenn er Feinde zerstörte. „Für mich war es zu dem Zeitpunkt einfacher, neue Ideen auf dem ZX Spectrum umzusetzen. Deshalb war es für mich nur natürlich, diese sammelbaren Objekte einzubauen. Und ich mochte die Idee, dass Gegner etwas zurücklassen. Es war für den Spieler ein echter Anreiz, dranzubleiben. Und es brachte ein Überraschungsmoment, weil man nicht wusste, was der Gegner fallen lässt."

Eine weitere Abweichung von *Exolon* war, dass die hindernisgespickten Levels ▶

EVOLUTIONSSTUFEN

Sammelobjekte

Von Schlüsselrätseln über Waffenladen bis hin zu Power-ups.

EQUINOX



■ Etwas aufzusammeln ist eine der Hauptaufgaben in *Equinox*. Radioaktive Kanister müssen in Entsorgungsrinnen abgestellt werden, es gibt Transporter-Credits und Level-Durchgänge. Mit bestimmten Schlüsselobjekten könnt ihr Hindernisse überwinden.

EXOLON



■ Es gibt vier Waffenaufsätze, der doppelläufige Laser kommt aber mit der Exoskelett-Rüstung. Die restlichen Sammelobjekte sind Munition für den Standardlaser und den Raketenwerfer. Weil die immer hinter den gegnerischen Linien zu finden sind, bedeutet das Arbeit.

CYBERNOID



■ Waffen- und Schilde zu sammeln ist wichtig, auch die Nebenaufgaben des Spiels drehen sich ums Sammeln. Ihr müsst Juwelen und verwertbare Mineralien von euren Gegnern sammeln. Also müsst ihr eine Menge ballern und Lager einnehmen, und zwar unter Zeitdruck.

EVOLUTIONS-STUFEN Waffen und Munition

Wie ein Laser zu einem Exoskelett und wechselnden Waffen führte.









EQUINOX

■ Es gibt faktisch zwei Waffen: In jedem Level ist eine intelligente Bombe versteckt, die sich einmal auslösen lässt. Meist müsst ihr euch aber auf den Laser verlassen. Nachteil: Wenn er leergeschossen ist, muss er erst aufgeladen werden.

EXOLON

■ *Exolon* hat als geradliniges Actionspiel ein größeres Waffenarsenal: einen Blaster, um Feinde fertigzumachen, die doppelläufige Variante gegen Doppelraketenwerfer und den Hindernisse zerstörenden Raketenwerfer.

CYBERNOID

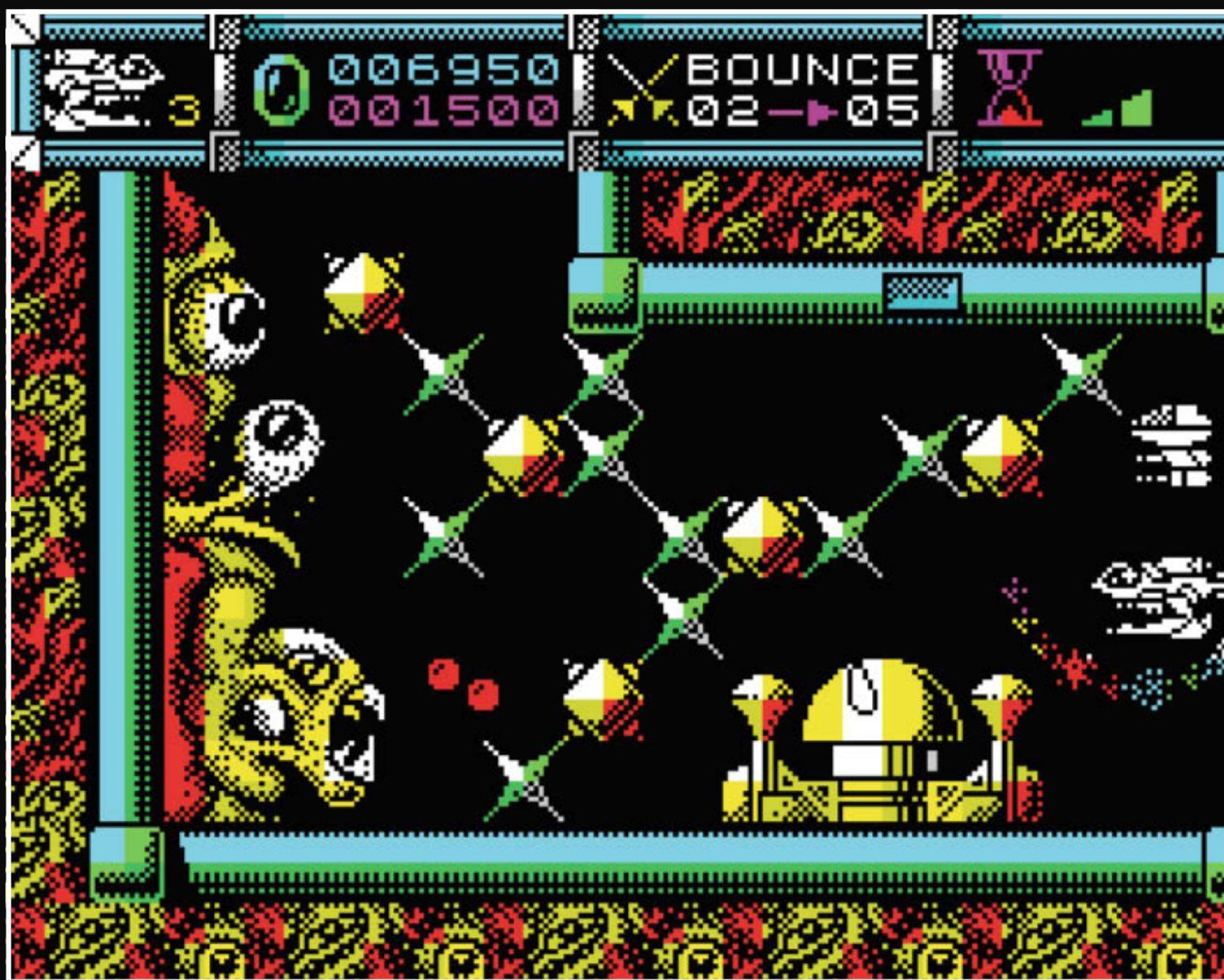
■ Noch mehr Waffen als in *Exolon*. Bomben, Minen, springende und hitzesuchende Bomben haltet ihr zusätzlich zum Schild gleichzeitig, und ihr könnt zwischen ihnen wechseln. Außerdem gibt es eine wirbelnde Keule und eine Heckkanone.

CYBERNOID II

■ Diesmal warten sogar sechs wählbare Waffen auf euch, neu sind Zeitbomben, intelligente Bomben und Leuchtbomben. Die wirbelnde Keule und die Heckkanone kehren zurück. Ein aufsammelbares *Cybernoid*-Schiff dient als zweite Keule.

▶ in *Cybernoid* (wie in *Equinox*) gegen die Zeit absolviert werden mussten. „Das Zeitlimit passte zum wilden Tempo von *Cybernoid*, in dem ihr ja in einem Raumschiff herumzischt und nicht in Kampfstiefeln herumstapft", erzählt Cecco. Der Spieler stand so noch mehr unter Druck, was auch den Dramalevel erhöhte. „Ausweichen, Schuss, Schuss, Bombe, Explosion, Aufsammeln – und auf zum nächsten Bildschirm! In *Cybernoid* kann man sich nie ausruhen – selbst die Schwerkraft arbeitet gegen einen, sodass man ständig per Tastendruck gegensteuern muss."

Einen Gegenpol zur Action in *Cybernoid* bildeten die Plattform-Rätsel in den späteren Einzelbildschirm-Abschnitten. Damit hatte sich Cecco schon in *Exolon* beschäftigt. „Für mich waren das aber nie Hüpfspiele, sondern Actionspiele mit Plattform-Elementen, die die Action hervorheben sollten, anstatt davon abzulenken", erklärt Cecco. Er entwarf die Hindernisse und Abgründe, ohne an Plattformen zu denken. Aber sobald ein Spieler irgendwo landen oder auf etwas springen muss, denke man eben automatisch an Hüpfspiele, selbst wenn das nicht die Essenz des Spiels sei. „*Donkey Kong* oder *Super Mario*, das sind für mich Hüpfspiele."



» [ZX Spectrum] *Cybernoid II* hat noch engere Abschnitte als der Vorgänger.

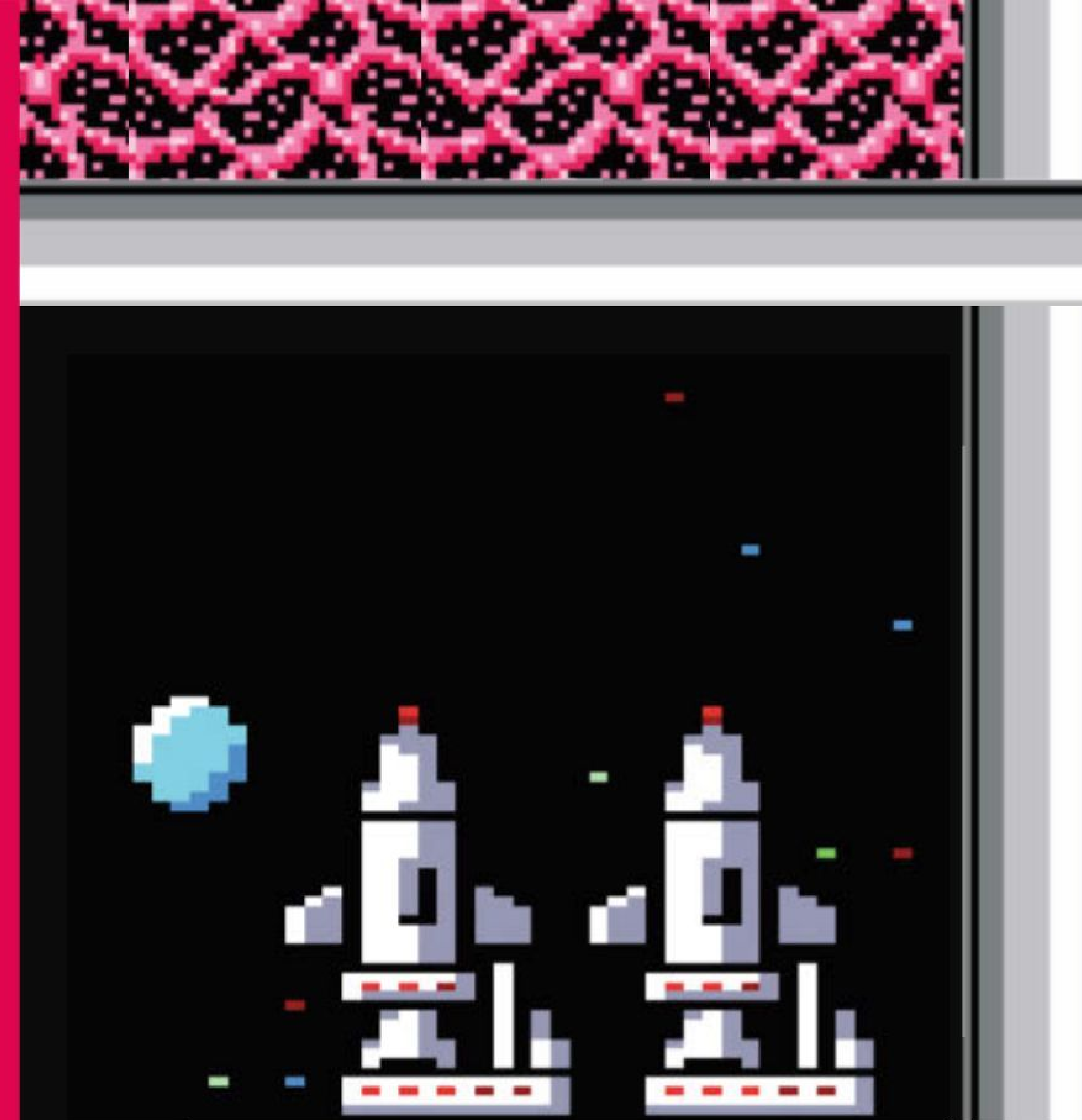
Cybernoid war genauso sehr Hüpfspiel wie Ballerei oder Rätselspiel. Es leitete sich aus diesen drei Genres ab. Es funktionierte so gut, dass eine Fortsetzung ganz natürlich war. *Cybernoid II* hatte sechs statt vier Waffen, einige Schießeisen des Originals wurden verändert, andere ausgetauscht. Cecco



» [C64] Statt Landminen gibt es in *Cybernoid II* Zeitbomben.



» [NES] *Cybernoid* hat auf dem NES drei Schwierigkeitsgrade.



»Das Zeitlimit passte zum wilden Tempo von *Cybernoid*, in dem ihr ja in einem Raumschiff herumzischt und nicht in Kampfstiefeln herumstapft.«
RAFFAELE CECCO

kommentiert: „Es war eine gute Mischung aus etwas Neuem und dem alten Gameplay, das die Spieler so genossen hatten."

Die Inspiration für die Leuchtbomben in *Cybernoid II* stammt vermutlich aus den Spielautomaten der 80er Jahre, genau wie die aufsammelbare Heckkanone, die gleichzeitig mit dem an der Front angebrachten Blaster feuert. „Spiele wie *R-Type* inspirierten mich zu dieser Zeit", nennt Cecco ein Vorbild. Für die Leuchtbomben recycelte er kurzerhand die Spiellogik der Gegner aus *Cybernoid*. Auch das Doppelgewehr, eine Standardverbesserung für das Raumschiff, bereitete ihm wenig Kopfschmerzen. Es verbesserte die Standardkanone, sodass der Spieler nicht mehr so genau zielen musste und sich auf andere Dinge konzentrieren konnte.

Die vielleicht wichtigste Verbesserung in *Cybernoid II* sind für Raffaele Cecco die alternativen Verfolger-Routen durch die Abschnitte. „Wie schon erwähnt, vermisste ich in *Cybernoid* alternative Routen und weitere Ausgänge. Ich denke nicht, dass sie *Cybernoid* schwieriger gemacht hätten. Deshalb baute ich sie in *Cybernoid II* ein. Dadurch unterschieden sich die beiden Spiele trotz des gleichen Grundkonzepts." Kritiker und Spieler waren sich einig, das *Cybernoid II* den Vorgänger sachte verbesserte, ohne ihn zu sehr zu kopieren.



» [ZX Spectrum] Besiegte Gegner lassen in Cybernoid Power-ups zurück.

Doch die Tage von 8-Bit waren gezählt und das Ende der Serie war gekommen: „Eine scrollende Version wäre vermutlich drin gewesen, wenn wir mit der Marke weitergemacht hätten", mutmaßt Cecco, der zum Ende seiner Zeit bei Hewson scrollende Spiele wie *Stormlord* und *Deliverance* entwickelte. „Leider erhielt ich nicht die Chance auf ein weiteres *Cybernoid*-Spiel. Also verließ ich Hewson und widmete mich den 16-Bit-Geräten wie dem Atari ST und dem Amiga." *

EVOLUTIONS-STUFEN

Grenzen erkennen

Energiebalken führten zu Schusslimitierungen und Power-up-Zählern.

EQUINOX



■ Alles wird gemessen: das Androidenbenzin, die Lasermunition, die Energie und die maximale Zeit. Benzin und Munition können aufgefüllt werden. Fährt man leer, kostet das ein Leben. Energie und Zeit pro Level sind hingegen endlich und führen zur Eile.

EXOLON



■ Die Abschnitte erinnern eher an Puzzles, weshalb ihr alle Zeit der Welt habt. Stattdessen sind die Munition der Handfeuerwaffe und des mobilen Raketenwerfers begrenzt. Es gibt Leben statt eines Energiebalkens. Das Exoskelett bleibt intakt, solange der Held lebt.

CYBERNOID



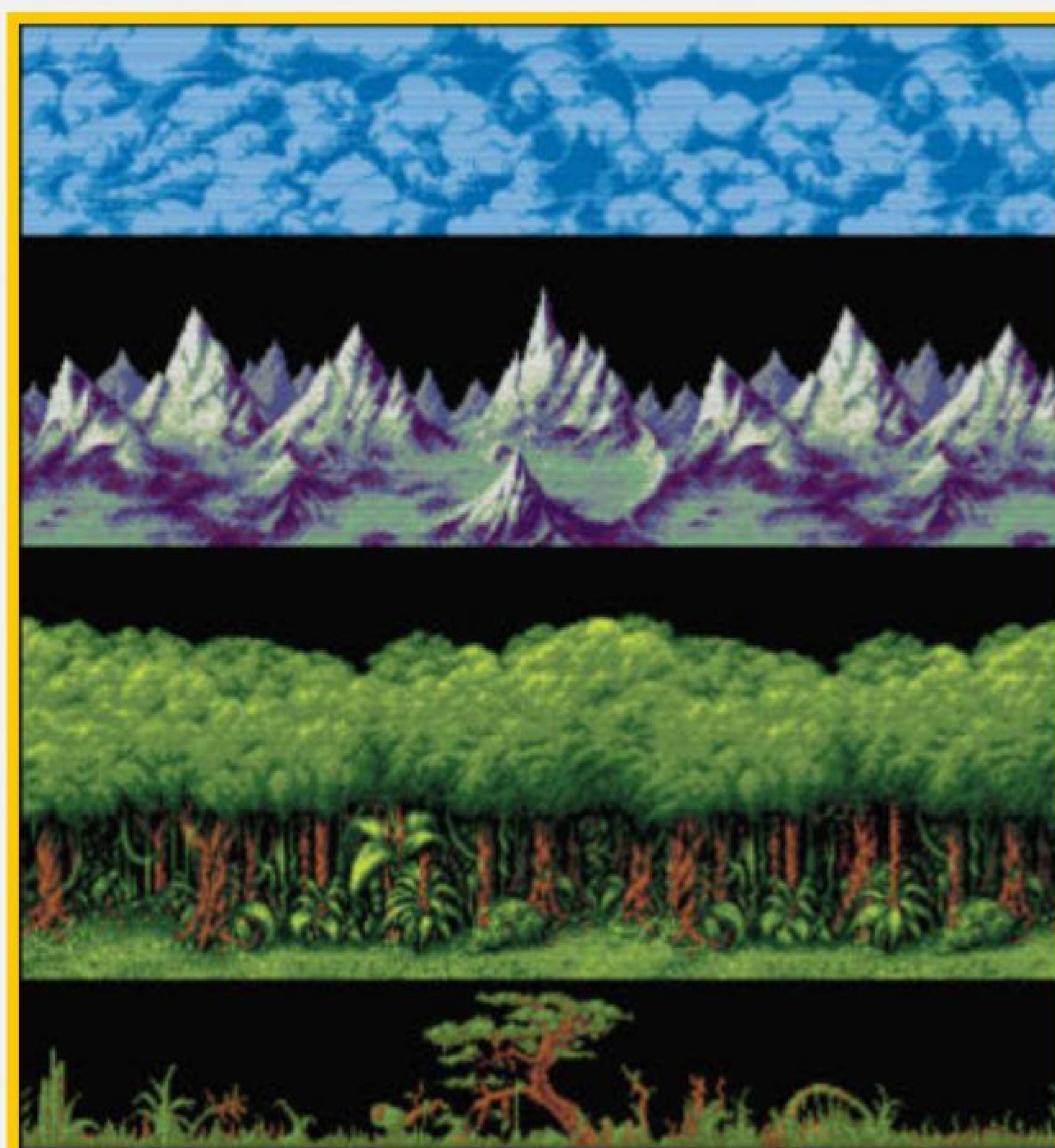
■ Auch *Cybernoid* hat Begrenzungen: für die Zeit in der Liefer-Nebenmission, für die Anzahl der Leben, selbst für die Zahl der Power-ups. Verschiedene Verbesserungen haben je nach Stärke unterschiedliche Kapazitäten und können wieder aufgeladen werden.



STOO CAMBRIDGE

Ob auf dem VC-20 oder auf Mobiltelefonen: Stuart ‚Stoo' Cambridge ist bereits seit mehreren Jahrzehnten Grafiker und Spielemacher. Für **Retro Gamer** erinnert er sich an seine erste Hardware, harte Arbeit und Frisuren.

Wir haben uns mit Stoo Cambridge zusammengesetzt, der den meisten durch seine Arbeit bei Sensible Software bekannt sein dürfte. Dort war er unter anderem an *Cannon Fodder* und *Sensible World of Soccer* beteiligt. Im Interview verrät Stoo, was hinter den Kulissen passierte, was er vor und nach seiner Zeit bei Sensible erlebte und warum sein Herz heute nicht mehr so stark wie früher für Spiele schlägt. Davon, dass er noch mehr als digitale Kunst draufhat, könnt ihr euch im Übrigen auf seiner Website www.stoocambridge.com überzeugen.


» [Amiga] Das Intro von *Cannon Fodder* besteht aus vier Streifen zu je acht Farben.

RG: Wie sahen deine ersten Erfahrungen mit Computern aus?
SC: In der Schule hatten wir BBC Micros. Ich wollte einen C64, aber der war meinem Vater zu teuer. Er sagte, ein VC-20 sähe genauso aus. Und falls der nichts tauge, würde er mir im folgenden Jahr einen C64 kaufen. Ich bekam also einen VC-20 mit *Abductor* und *Laser Zone* – und ich liebte beide!

RG: Wie fanden bei dir Kunst und Spiele zusammen?
SC: Ich zeichnete gerne auf Millimeterpapier und las alle Computermagazine wie *ZZAP!64*. Ich fand es super, wenn jemand ein Tagebuch zu einem Spiel machte. Bald begann ich, auf dem VC-20 ein wenig herumzuexperimentieren.

RG: Hast du eine Kunstausbildung?
SC: Nein. Weil meine Kunstarbeit nicht fertig wurde, habe ich nicht den O-Level geschafft. Ich ging auch nie auf eine Kunstschule. Jetzt wünschte ich, es wäre anders gewesen. Ich hätte dann mehr gelernt und vor allem schneller. So war es Trial and Error – wenn etwas nicht gut aussieht, machst du es neu, bis es passt.

RG: Bist du nach dem VC-20 auf den C64 umgestiegen?
SC: Meine Eltern besorgten mir zu Weihnachten sogar einen Commodore 128. An jenen Weihnachtsmorgen habe ich echt schöne Erinnerungen. Als erstes Spiel startete ich *Rambo*.

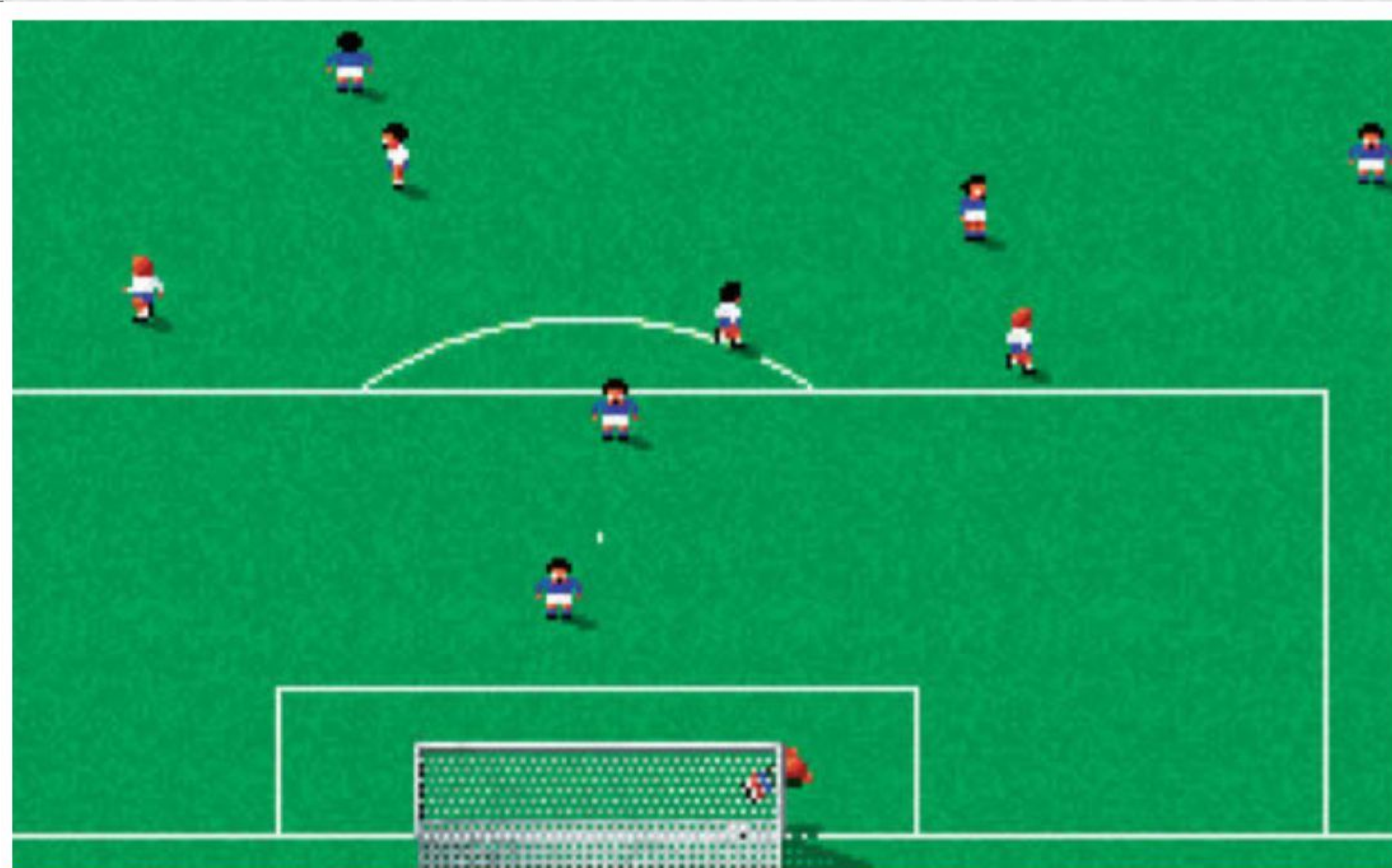
RG: Dein Spiel *Battle Ball* entstand mit dem *Shoot'Em-Up Construction Kit (SEUCK)* von Sensible Software, richtig?
SC: Ich habe ein wenig programmiert, für ein komplettes Spiel war ich aber noch nicht weit genug. Also habe ich *SEUCK* ausprobiert und ein paar eigene Ideen einfließen lassen. Ich ließ es bei *Battle Ball* einfach mal darauf ankommen, ob es irgendjemand veröffentlicht. Die meisten sagten, sie wollten kein *SEUCK*-Spiel, Power House aber zeigte Interesse. Allerdings machten sie noch vor der Veröffentlichung dicht. Ich weiß nicht mehr, wie viel ich von ihnen dafür bekommen hatte, aber es reichte für einen Amiga 1000. *Deluxe Paint* war einfach nur der Hammer. Damit änderte sich alles!

RG: Wie startete deine Karriere als Freiberufler?
SC: Ich arbeitete als Signaltechniker bei British Rail, als ein Freund meinte, einer seiner Freunde – der schon Spiele veröffentlicht hatte – suche nach Grafikern. Ich ließ ihm eine Demodisk übergeben, und kurze Zeit später hatte ich einen Auftrag von Impressions Games. So fing es an. Ich klopfte auch bei ein paar anderen Publishern an, aber da ich noch keinen Namen hatte, wurde ich fast immer abgewiesen. Für Impressions entwickelte ich *Renaissance 1*. Das waren klassische und moderne Versionen von *Space Invaders*, *Galaxians*, *Centipede* und *Asteroids*. Es war eine tolle Zeit. Ich arbeitete etwa ein Jahr für Impressions, bis ich eine Anzeige von Sensible Software entdeckte.

RG: Und diese Chance wolltest du dir nicht entgehen lassen.
SC: Sie suchten nach Programmierern und Grafikern. Ich war ein riesiger Fan von Sensible, mit *Wizball* hatte ich ganze Wochenenden verbracht. Ich dachte mir, ich habe nichts zu verlieren, und stellte ein paar veröffentlichte und unveröffentlichte Arbeiten von mir zusammen. Als Antwort erhielt ich eine Einladung zum Vorstellungsgespräch. Kurz darauf hatte ich die Zusage.

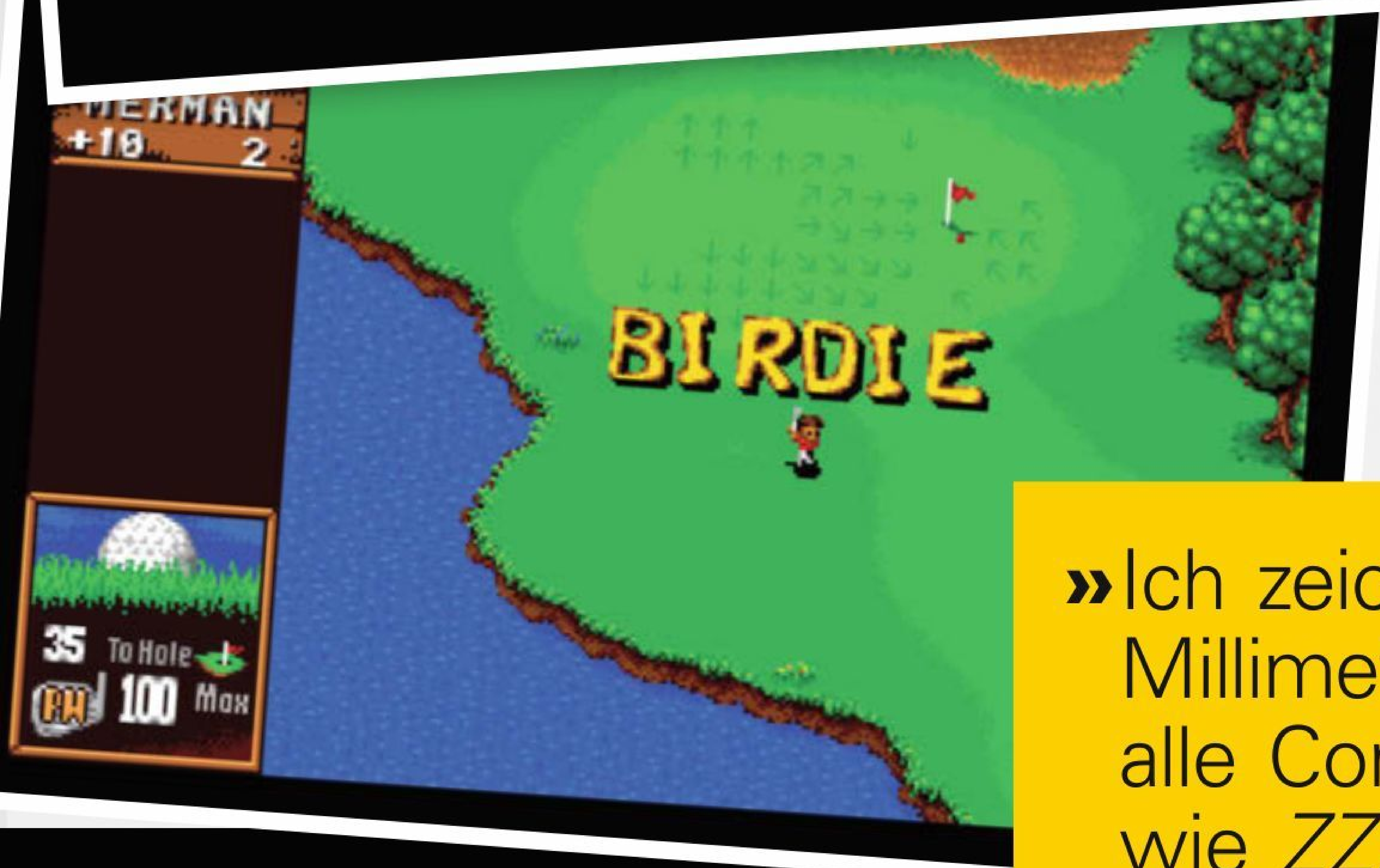
RG: Erzähle doch ein wenig von deiner Zeit bei Sensible.





» [Jaguar] Stoos Sprites sind klein, aber ausdrucksstark.







» Ich zeichnete gerne auf Millimeterpapier und las alle Computermagazine wie *ZZAP!64.* **«** STOO CAMBRIDGE





» [Amiga] Dieses Artwork stammt von *The Executioner.*





AUSGESUCHTE WERKE

- BATTLE BALL [1988, UNVERÖFFENTLICHT] C64
- RENAISSANCE 1 [1990] AMIGA
- THE FINAL CONFLICT [1990] AMIGA, ST
- FEUDAL LORDS [1990] AMIGA, ST
- INSECTOR HECTI IN THE INTER CHANGE [1991] AMIGA
- THE EXECUTIONER [1991] AMIGA
- THE LAST STARSHIP [UNVERÖFFENTLICHT] AMIGA
- MEGA-LO-MANIA [1992] MEGA DRIVE
- CANNON FODDER [1993] AMIGA
- SENSIBLE SOCCER: EUROPEAN CHAMPIONS 92/93 EDITION [1993] AMIGA
- CHAMPIONSHIP SOCCER '94 [1993] AMIGA, PC
- SENSIBLE GOLF [1994] AMIGA
- CANNON FODDER 2 [1994] AMIGA
- WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II [1994] MEGA DRIVE
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER: EUROPEAN CHAMPIONSHIP EDITION [1995] AMIGA
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER [1995] AMIGA
- SENSIBLE SOCCER: INTERNATIONAL EDITION [1995] JAGUAR
- HAVE A NICE DAY [UNVERÖFFENTLICHT] PLAYSTATION
- JOE BLOW – ADVENTURES IN DREAMWORLD [UNVERÖFFENTLICHT] PLAYSTATION
- ROAD RASH II [2000] GAME BOY COLOR
- ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE [2001] GAME BOY COLOR
- ALIENATORS: EVOLUTION CONTINUES [2001] GAME BOY ADVANCE
- XXX [2002] GAME BOY ADVANCE
- STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES [2002] GAME BOY ADVANCE
- SPIDER-MAN [2002] GAME BOY ADVANCE
- DR. MUTO [2002] GAME BOY ADVANCE
- MUCHA LUCHA! MASCARITAS OF THE LOST CODE [2003] GAME BOY ADVANCE
- CANNON FODDER MOBILE [2004] MOBILE
- PREMIER MANAGER 2004-2005 [2004] GAME BOY ADVANCE
- MONKEY KING [2004] MOBILE
- SENSIBLE SOCCER [2005] XBOX 360
- BRITISH LIONS RUGBY [2005] MOBILE
- ALIEN HOMINID [2006] GAME BOY ADVANCE
- ACTUA SOCCER 2006: INTERNATIONAL EDITION [2006] J2ME
- FAMILY GUY: STEWIE'S ARSENAL [2007] MOBILE
- BLOBBIT DASH [2007] MOBILE
- BLOBBIT PUSH [2008] MOBILE, WEB
- YAMAHA SUPERCROSS [2009] PS2
- DOCTOR WHO: RETURN TO EARTH [2009] WII
- 1000 TINY CLAWS [2011] PSP
- THE DWARVES OF GLISTENVELD [TBC 2019] PC



SC: Es war absolut fantastisch, aber auch hart! Man musste viele Stunden arbeiten. Aber man war mit so einer Leidenschaft dabei, dass es egal war. Man hatte immer ein Ziel vor Augen. Noch bevor ich anfing, stellte Chris Chapman *Mega-Lo-Mania* auf dem Amiga fertig. Ich hatte mir gerade selbst einen Amiga 1500 gekauft [eine UK-exklusive A2000-Variante, Anm. d. Red.], und Chris hatte kein eigenes Gerät zum Testen. Er fragte mich, ob er mir das Spiel per Post zuschicken könne. Es funktionierte alles bestens. *Mega-Lo-Mania* war ein großartiges Spiel. Kurz nach meinem Start bei Sensible habe ich gleich eine Nachtschicht für *Sim Brick* eingeschoben. Ich war naiv und wollte ihnen unbedingt am nächsten Tag meine Grafiken vorzeigen können. Sie haben mir vertraut und mich allein im Büro gelassen. Ich hätte mich mit der ganzen Hardware aus dem Staub machen können …

RG: Warst du in das Spieldesign von *Cannon Fodder* involviert?
SC: Am Anfang nicht, da gab es erst ein Stück Papier mit ein paar Ideen. Es war viel Ausprobiererei. Auf dem Papier war es toll, aber als Spiel fühlte es sich nicht gut an. Jools Jameson und ich brachten unsere eigenen Ideen ein. Er war für den Code und ich für die Grafiken zuständig. Das war völlig normal bei Sensible, dass man auch in das Design einbezogen wurde. Das Spieldesign stammte zu einem großen Teil von Jon und Chris. Beim Leveldesign machte Jon das meiste, danach Jools, und dann kam ich.

> »Man war mit so einer Leidenschaft dabei, dass es egal war.« STOO CAMBRIDGE

RG: Wie genau funktionieren die Level-Intros?
SC: Für Jools war der Amiga ganz neu. Kaum zu glauben angesichts seines großartigen Codes! Ich wies ihn auf den Dual-Playfield-Modus hin und sagte: ‚Jedes Feld hat acht Farben, und du kannst sie überlappen lassen. Wenn du den Bildschirm mit dem Copper auf halbem Weg nach unten teilst, hast du hier eins und hier eins. Wir können einen schönen Parallax-Effekt erzeugen." Er schaute in diesem großem Handbuch für Programmierer nach, wie es funktioniert. Ich gab ihm meine Artworks, die aus vier Abschnitten mit je acht Farben bestanden, sowie einen Helikopter aus Hardware-Sprites. Das Ergebnis war genau das, was ich mir vorgestellt hatte. Im Nachhinein hätten wir noch mehr Layer unterbringen sollen.

RG: Du bist einer der Fußsoldaten in *Cannon Fodder*. Wie kam es dazu?
SC: Ich weiß nicht mehr, ob Jon oder Chris die Idee hatte, den Charakteren Namen zu geben. Als Erstes wollten wir unsere Vor- und Nachnamen unterbringen, aber das wären zu viele Buchstaben gewesen. Auf jeden

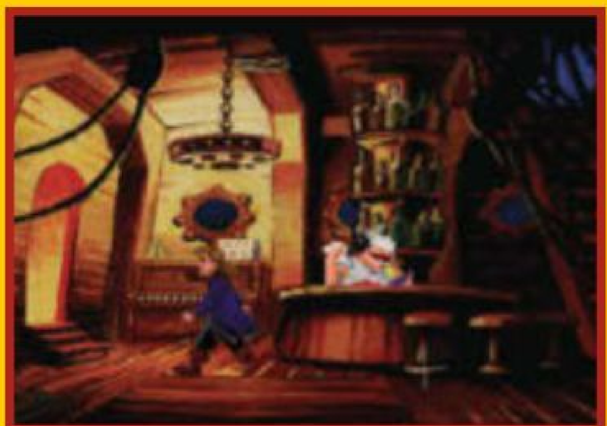


» [Amiga] *Cannon Fodder* ist eines der vielen Spiele von Stoo bei Sensible Software.



DIE MAGIE VON STOO

Diese Spiele solltet ihr euch anschauen!



BATTLE BALL (C64)
■ Frank Gasking von *gtw64.co.uk* half dabei, dieses unveröffentlichte Spiel von Stoos Disketten zu archivieren. Es ist Standardkram aus dem *SEUCK*: Der Battle Ball bewegt sich darin durch scrollende Landschaften.



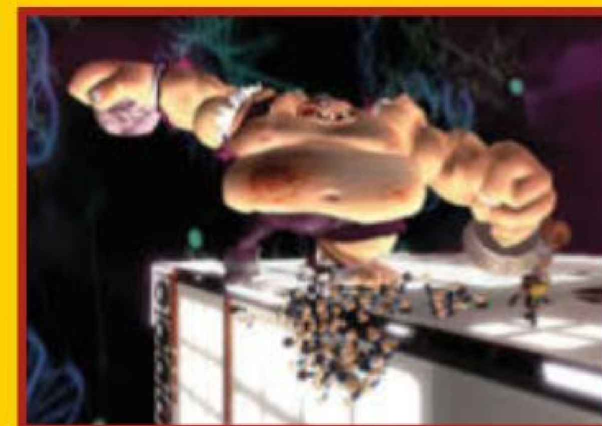
CANNON FODDER (AMIGA)
■ Krieg hat noch nie so viel Spaß gemacht. Zu den niedlichen Soldaten, die mit der Zeit im Rang aufsteigen, baut ihr eine richtige kleine Beziehung auf. Am besten spielt ihr es auf dem Amiga mit einer Maus.



MEGA-LO-MANIA (MEGA DRIVE)
■ Stoo entwickelte gerne für das Mega Drive, was man auch an diesem schicken Port erkennt. Ihr werdet überrascht sein, wie gut das Basteln der Waffen und Angreifen feindlicher Gebäude heute noch funktioniert.



ALIEN HOMINID (GAME BOY ADVANCE)
■ Dieses Spiel machte einst dem Studio The Behemoth einen Namen. Stoo war einer der Künstler, die dabei halfen, den markanten Stil und das Spieldesign in ein Modul für den GBA zu pressen.

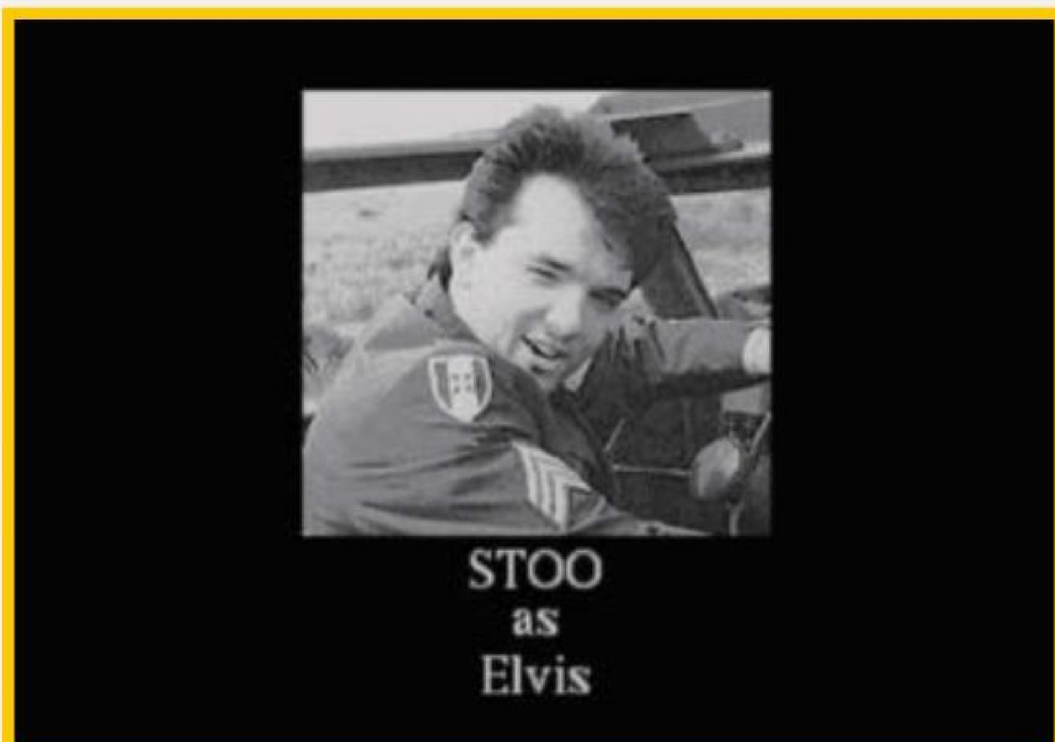


BLOBBIT PUSH (WEB)
■ Eine kurze Suche im Webbrowser reicht, und ihr könnt *Blobbit Push* sofort spielen. In 50 Puzzles müsst ihr Baby-Blobbits retten. Das Spieldesign ist vom Klassiker *Soko-Ban* inspiriert.

Fall war es eine gute Eigenvermarktung, dagegen hatten wir natürlich nichts.

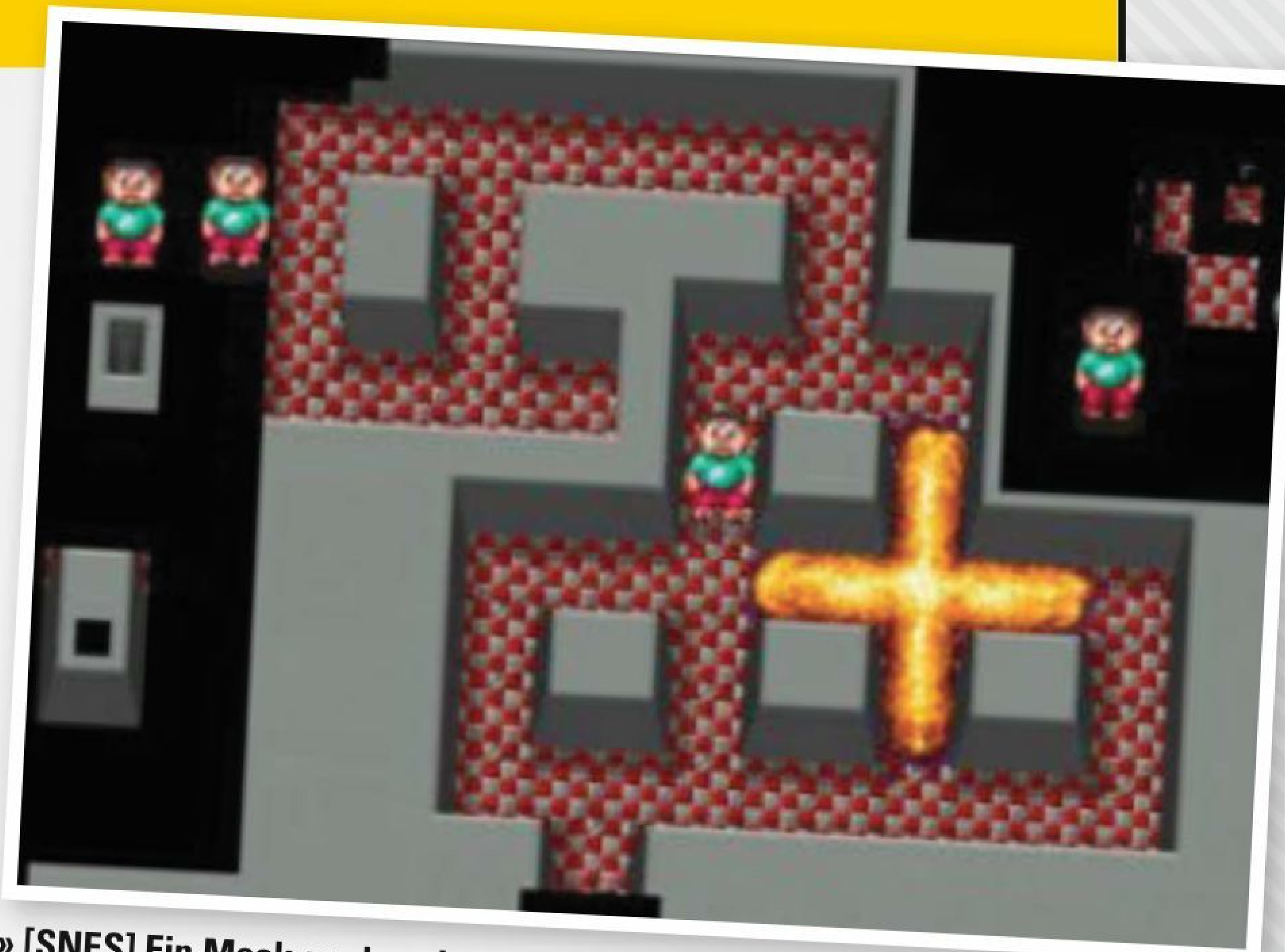
RG: Du musstest die Mohnblumen in *Cannon Fodder* neu erstellen. Warum?
SC: Wir haben 18 Monate an dem Spiel gesessen, wir haben richtig geschuftet. Und dann erhältst du plötzlich die Nachricht, dass du die Mohnblumen überarbeiten sollst! Ich glaube, das war mein Fehler, weil ich die Blumen von der Royal British Legion übernommen habe. Aber draußen auf einer Wiese bei unseren Büros in Saffron Walden wuchsen ein paar Mohnblumen. Ich ging raus, pflückte sie, klebte sie an den Monitor und zeichnete sie nach. Eine kam auf den Titelbildschirm, zwei gab es nach Abschluss einer Mission zu sehen. Job erledigt.

RG: Wie sind die Fotoaufnahmen für das Spiel entstanden?
SC: An einem Tag haben wir dafür nahe Sible Hedingham ein Video gedreht. Daraus haben wir viele Fotos generiert. Wir hatten keinen Scanner bei Sensible, aber wir durften den von Graftgold nutzen, die nicht weit von uns saßen. Die Bilder wurden in 256 Graustufen digitalisiert, und ich konvertierte sie dann in 16 Farben für den Amiga.



» [Amiga] „Keine Ahnung, warum sie mich Elvis genannt haben" – Stoo im Intro von *Cannon Fodder*.

RG: Hattest du auch mit dem Nachfolger zu *Cannon Fodder* zu tun?
SC: Ich war zu der Zeit mit *Sensible Golf* beschäftigt. Aber sie nahmen meine Originalgrafiken als Grundlage.



» [SNES] Ein Mock-up des nie veröffentlichten *Molotov Man* für SNES.

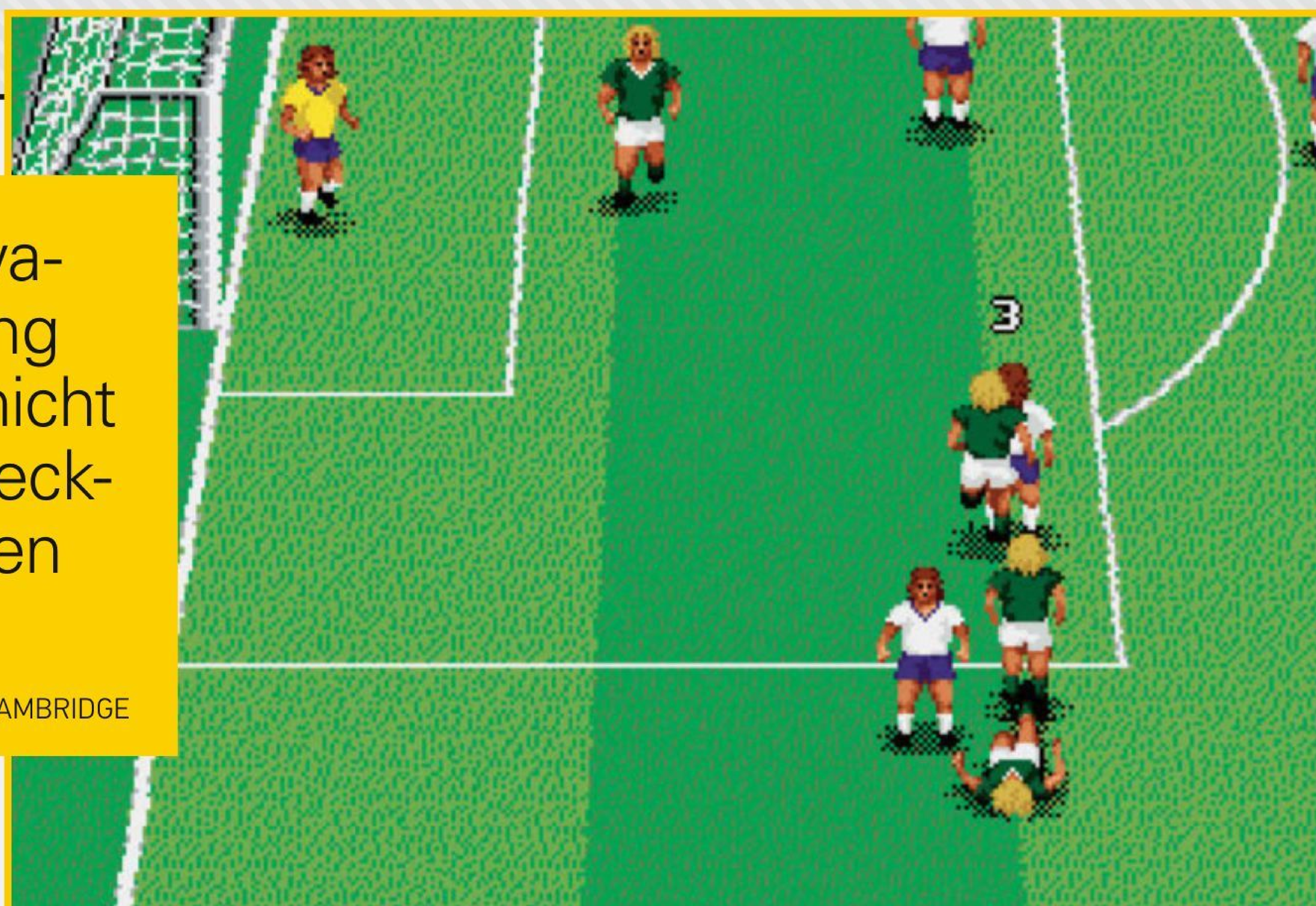
RG: Was ist eigentlich mit dem SNES-Spiel *Molotov Man* geschehen?
SC: Ich hätte mich sehr gefreut, wenn Chris einen Interessenten gefunden hätte, denn es war ein sehr gutes Spiel. Sein Status war aber noch eher der einer Konzeptdemo. Es funktionierte wie *Bomberman*, nur dass man Molotow-Cocktails wirft. Mir hätte es vor allem Erfahrung mit Nintendo-Hardware gebracht. Trotz der schlechteren Farbpalette habe ich nämlich das Mega Drive bevorzugt.

RG: Stichwort Mega Drive: Du warst für die Konvertierung der Grafiken von *Mega-Lo-Mania* verantwortlich.
SC: Die Originale von Jo Walker waren in 32 Farben, das schaffte das Mega Drive nicht. Also teilte ich alles auf zwei Playfields mit je 16 Farben auf, indem ich das Amiga-Bild in zwei Schichten trennte. Sie mussten natürlich kleiner sein, die Sega-Konsole hatte ja nicht so viel Video-RAM. Weil die Artworks so stark getüpfelt waren, musste ich jede Grafik nach dem Verkleinern bearbeiten. Auf das Ergebnis war ich sehr stolz. Die Tools für die Konvertierung hatte Jools auf dem Atari ST geschrieben.

RG: Du hattest eben schon *Sensible Golf* erwähnt. Wie bist du zu diesem Projekt gestoßen?
SC: Jon und Chris sprachen mit mir darüber, ein Golf-Spiel zu machen. Jools vereinbarte mit ihnen, dass er dafür die Engine von *Cannon Fodder* verwenden könne. In Letzterem waren die Kacheln 16 x 16 Pixel groß, in *Golf* waren es 16 x 8 Pixel. Wir wollten etwas mehr Kontrolle über die Winkel haben. In *Golf* gibt es genau wie in *Cannon Fodder* eine Seitenleiste, die Dateinamen sind sogar dieselben. Ich mag *Sensible Golf*, aber es kam unfertig auf den Markt. ▶

Auf dem Sofa mit ...

> »Meine Töchter waren noch sehr jung und ich sah sie nicht viel. Es war schrecklich. Alles ging den Bach runter.«
>
> STOO CAMBRIDGE


» [Mega Drive] Obwohl Stoo vor allem mit dem Amiga verbunden war, hat er auch für andere Systeme entwickelt.

DAS LETZTE RAUMSCHIFF

Stoo berichtet von seinem unveröffentlichten Shoot-em-up.

„*The Last Starship*… das war kurz bevor ich Impressions verlassen habe und zu Sensible Software gegangen bin. Stellt euch einfach vor, die Jungs von *Turrican* hätten ein scrollendes Shoot-em-up gemacht. Ich habe all die schönen Grafiken dafür erstellt, aber leider wurde es nie fertig", erklärt Stoo. „Ich bin ein großer Fan von Arcadespielen aus dieser Zeit, diesen Look habe ich versucht, für *The Last Starship* einzufangen. Es gab drei Grafiksets, das dritte war noch in der Mache. Irgendwo habe ich noch eine Demo von dem Spiel herumliegen. Sie kroch aber nur so vor sich hin, sie war unspielbar. Die Screenshots vermitteln da einen anderen Eindruck", gibt er zu. Ob Stoo die Arbeiten an dem Spiel noch mal aufnehmen würde? „Ich habe es mir angeschaut und mich gefragt, ob es das wert wäre. Die Firma wurde zuerst an Sierra und dann an jemand anderen verkauft. Ich müsste viele Grafiken neu machen. Aber wer weiß?"



RG: Hast du die Golfkurse mit entworfen?
SC: Die meisten Kurse waren von Jon oder Chris, aber ein paar kamen auch von mir. Sie entstanden zuerst auf Millimeterpapier, bevor ich sie mit dem Editor ins Spiel brachte.

RG: Erzähle uns von einem weiteren Mega-Drive-Spiel von dir – *World Championship Soccer II*.
SC: Das streng geheime Projekt… Mir wurde gesagt, es wäre ein Sega-Fußballspiel, über das ich mit niemandem reden dürfe. Ich habe aber nie ein NDA unterschrieben, ich wurde einfach für meine Arbeit bezahlt. Das Spiel basierte auf der Engine von *Sensible Soccer*, deshalb haben die Animationen nur fünf Frames. Es gibt eine Version mit einem blauen Cover, die ist wirklich etwas wert. Ich wünschte, ich hätte mir ein paar Gratisexemplare gesichert.

RG: Weshalb hatten eigentlich alle Spieler eine Vokuhila?
SC: Die Lovejoy-Vokuhila! Ich war ein großer Fan der TV-Serie *Lovejoy*, die in Saffron Walden gedreht wurde. Ian McShane hatte dieselbe Vokuhila. Also baute ich Lovejoy in dieses Sega-Spiel ein, ohne dass es jemand wusste. Bis jetzt jedenfalls.

RG: Was sind deine liebsten Anekdoten aus deiner Sensible-Zeit?
SC: Der Klassiker waren die Monitore, die von Chris Yates aus dem Fenster geworfen wurden. Oder als er das ROM aus einem seiner Flipper entfernte und den Text mit Obszönitäten vollpackte. Dann war da dieser Tag, als wir mit Captain Sensible für *Sensible Soccer* filmten. Er brachte eine Flasche Scotch mit, der er auf jedem Foto unterbringen wollte. Wir schafften es, in Wembley auf dem Spielfeld zu stehen!

RG: Nach *Sensible Soccer* hast du deine eigene Firma gegründet.
SC: Ja, Abstract Entertainment, gemeinsam mit meinem Sensible-Kollegen Chris Denman. Bei Sensible war es nicht mehr wie früher, das „Sex, Drugs and Rock'n'Roll" nahm überhand. Ich hatte die Idee zu *DJ Fresh*. Das war ein rappender Rettich und basierte auf *Kickle Cubicle*, einem 2D-Puzzler auf Einzelbildschirmen. Wir wollten es größer aufziehen, also scrollte es bei uns.

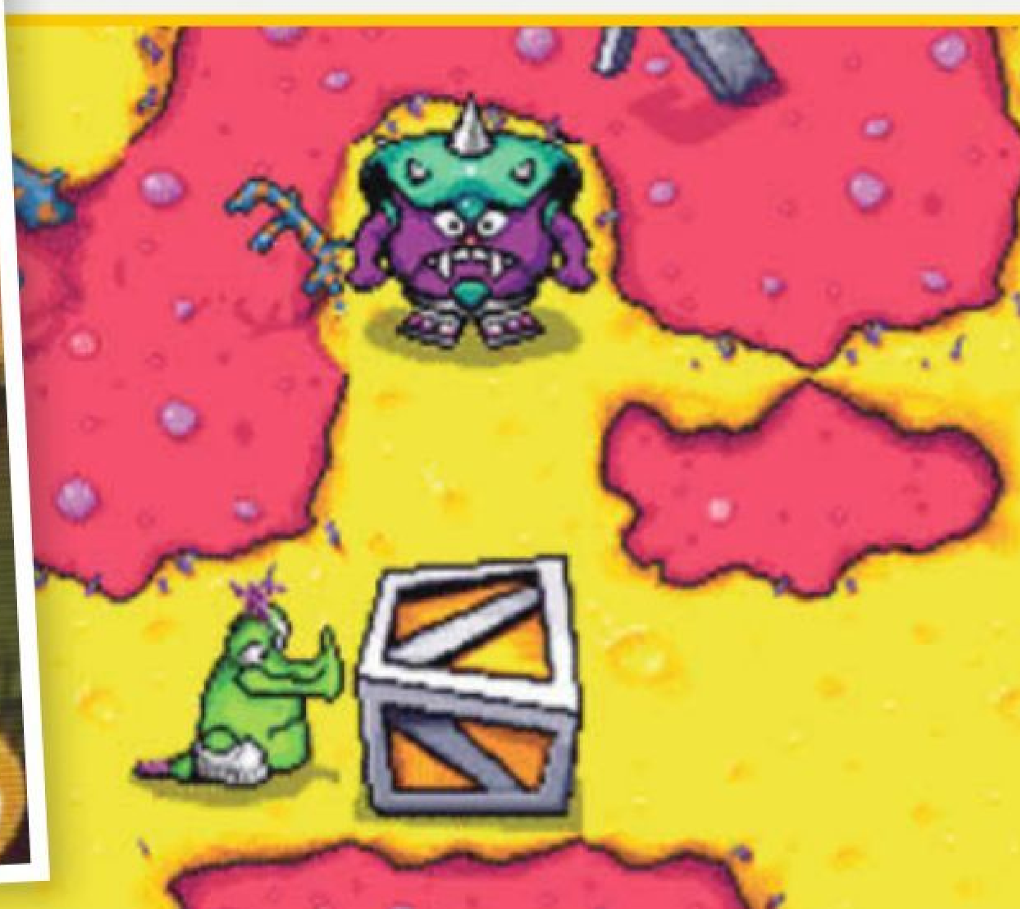
Wir präsentierten es ein paar Publishern, doch keiner zeigte Interesse. Telstar fragte uns, ob wir daraus einen 3D-Plattformer machen könnten. Es war nicht die beste Entscheidung, aber wir willigten ein. Wir stellten ein 300-Seiten-Dokument mit Charakterdesigns, Stories, Musik und Soundeffekten zusammen und legten es ihnen vor. Sie unterschrieben, und wir gingen mit einem Scheck nach Hause.

Für die Entwicklung setzten wir 20 Monate an, Telstar bestand aber auf nur 14 Monaten. Wir konnten einfach nicht nein sagen. Das Projekt wurde zum Albtraum. Es stellte sich heraus, dass unser 3D-Programmierer keine Ahnung hatte. Eine Woche vor der ECTS haute er



» [Amiga] Für viele ist *Sensible World of Soccer* das vielleicht beste 2D-Fußballspiel.


» [PlayStation] Eines der wenigen Bilder aus dem eingestellten Hüpfer *Joe Blow*.


» [Web] Die Ähnlichkeit des Helden aus *Blobbit Push* zu dem aus *The Trap Door* ist kein Zufall.

mitten in der Nacht ab. Am nächsten Tag hatte ich ein Vorstellungsgespräch mit einem Grafiker, Kris Daniels. Er meinte, er könne programmieren. Ich sagte nur: „Wenn du diesen Code zum Laufen bekommst – irgendwie, selbst wenn es Müll ist –, dann hast du den Job."

Kris bekam es wirklich hin, aber wie wir von ihm erfuhren, war kein Spiel im Code enthalten. Kris übernahm das Projekt komplett, doch dann stieg mein Business-Partner aus, und ich musste den Laden allein am Laufen halten. In den nächsten zwei Jahren nahm *Joe Blow*, so hieß das Spiel, immer mehr Gestalt an. Kris legte bei der Engine einen grandiosen Job hin, und auch die Grafiker gaben alles. Als wir uns am Ende von Jahr drei der Fertigstellung näherten, wurde Telstar Electronic von der Mutterfirma der Stecker gezogen. Ich fand keinen Publisher, der das Spiel übernehmen wollte.

Damals war ich völlig fertig. Meine Töchter waren noch sehr jung und ich sah sie nicht viel, weil ich immer im Büro war. Drei Jahre für nichts, das war schrecklich. Alles ging den Bach runter.

RG: Auch Sensible hatte mit 3D seine Probleme, *Have a nice Day* wurde ebenfalls eingestellt.
SC: Chris Yates erzählte mir, dass sie an einem 3D-Spiel für die neue Sony-Konsole arbeiten, die damals noch PSX genannt wurde. „Wenn ich dir *3D Studio* gebe, kannst du es lernen und uns ein paar Levels basteln?", fragte er. Ich besorgte mir einen PC und brachte mir selbst 3D bei. Ich machte die Levels und zahlreiche Grafiken. Die technischen Probleme waren aber offensichtlich, der Polygon-Count war zu hoch.

RG: Seit einigen Jahren machst du nur noch Web- und Mobilspiele.
SC: Nachdem Abstract schließen musste, wurde ich wieder Freiberufler – ich musste ja schließlich Geld verdienen.

RG: Wie kam es zu den *Blobbit*-Spielen?
SC: Mark Ripley kam zu mir und erzählte mir von einer Demo, zu der ich einen Charakter erstellen sollte. Er mochte *The Trap Door*, daher orientierte ich mich daran beim Design des Helden, machte ihn grün und setzte den Mund etwas weiter nach unten. Das Spiel ging durch mehrere Revisionen und kam schließlich als *Blobbit Dash* für Mobilgeräte auf Java-ME-Basis raus. Ich hatte aber noch viel mehr Ideen in meinem Kopf und erschuf eine ganze Welt zu dem Blobbit. Ich habe sogar angefangen, ein Buch dazu zu schreiben.

Später kam *Blobbit Push* für Mobilgeräte. Es hatte 50 Levels und war wirklich spaßig. Nachdem wir die Marke für zehn Jahre ruhen ließen, meinte ich zu Mark, es wäre Zeit für einen neuen Teil. Es ist eher *Blobbit Push 1.5*, weil es die alten Levels auf den neuesten Stand bringt. Wir haben letztes Jahr angefangen und die Animationen und Grafiken überarbeitet. Ich denke, dass die Zukunft von *Blobbit* nicht vorrangig in Spielen liegt. Irgendwann werde ich das Buch fertigstellen!

Mein Herz schlägt immer mehr für das Schreiben und Illustrieren. Das Entwickeln von Spielen erfüllt mich nicht mehr. Ich habe noch so viele Designs und Ideen, die ich vor meinem Tod umsetzen möchte. Ich werde dieses Jahr 50, wo ist nur die Zeit geblieben?

RG: Du nimmst immer wieder mal an Retro-Events teil. Genießt du die Nostalgie?
SC: Ich liebe sie. Ich verstehe nicht, warum andere Entwickler bei ihren alten Spiele die Nase rümpfen. Ohne diese wäre ich heute nicht hier! Die ganzen Tage und Nächte, die Opfer, die du bezüglich deiner Familie und Freunde gebracht hast. Aber das war es wert, denn noch heute erinnern sich Leute an meine Sachen. *



IHR STELLT DIE FRAGEN

Stoo stand den Lesern von **Retro Gamer** Rede und Antwort.

MR. JENZIE: Wie hat es sich angefühlt, sich selbst als Charakter in *Cannon Fodder* sterben zu sehen?

Autsch! Was fällt dir ein, mich zu töten? Das war schon komisch, du möchtest ja, dass sie alle durchkommen. Auf Messen war es hingegen lustig, wenn es andere gespielt haben. Damals ohne Internet wusste ja keiner, wer du warst. Sie wussten nicht, dass ich von Sensible war und die Grafiken gemacht habe.

DRS: Welche Künstler außerhalb der Spielebranche haben deine Arbeit beeinflusst?

Ganz klar Giger. *The Executioner* war sehr stark von *Alien* inspiriert. Chris Foss ist auch gut, ich mag seinen Sci-Fi-Kram. Meine Tante kaufte mir sein Buch *Space Wreck*, als ich zwölf Jahre alt war, es hat mich umgehauen. Das Zeug von Roger Dean finde ich auch toll – er hat die Coverbilder für *Psygnosis* gemacht.

RORY MILNE: Wie war die Zusammenarbeit mit Jon Hare?

Ich liebe ihn, er ist ein echter Freund. Jon hat so viele Ideen und weiß, was er will. Wenn du für ihn arbeitest und es anders machst, sagt er dir, du sollst es noch mal probieren – so lange, bis es genau seiner Vorstellung entspricht. Ich hatte mit dieser Art nie Probleme.

THE LAIRD: Wie war das Programmieren für den Jaguar?

So viel habe ich nicht für den Jaguar gemacht, aber ich wusste genug, um Spaß dabei zu haben. Er war wirklich mächtig. Es ist schade, dass das Gerät so wenig Zuspruch erfahren hat.



Obwohl vor 25 Jahren nur noch ein paar Bugs hätten beseitigt werden müssen, schaffte es der temporeiche Plattformer *Hardcore* nie in die Händlerregale. Im April 2019 wurde er schließlich als *Ultracore* doch noch veröffentlicht. Wir sprechen mit den Entwicklern, die ein Vierteljahrhundert lang an das Spiel geglaubt haben.

Für uns gibt es nicht gerade oft die Gelegenheit, über ein Spiel zu berichten, das gleichzeitig retro und modern ist. Doch genau so verhält es sich mit *Hardcore*, einem Titel, der vor 25 Jahren zwar knapp vor der Fertigstellung stand, dann aber doch nicht auf den Markt gebracht wurde – bis heute, denn nun erblickte *Hardcore* unter dem neuen Namen *Ultracore* doch noch das Licht der Welt.

Alles begann beim schwedischen Entwickler DICE. Lange bevor jemand dort überhaupt auch nur an etwas wie *Battlefield* dachte, produzierte das Studio Amiga-Spiele mit Mitarbeitern, die auch Teil einer Demo-Gruppe namens The Silents waren. 1992 wollten die betreffenden vier Kommilitonen allerdings mehr und veröffentlichten ihr erstes großes Spiel: *Pinball Dreams*. Es verkaufte sich gut und zeigte, dass die Entwickler das Zeug hatten, in der Branche mitzumischen. So wurde Digital Illusions gegründet. „Wir waren stark mit der Demo-Szene verbunden und hatten dadurch viele Beziehungen", erklärt Fredrik Liliegren, einer der vier Gründer.

„Wir verbreiteten die Nachricht, dass DICE Leute für ein Projekt aus dem Spielebereich suchte." So fand die Firma Coder, die daran interessiert waren, ihre eigenen Titel zu produzieren – und stieß unter anderem auf die beiden ursprünglichen Entwickler von *Ultracore*. „Jemand kannte Joakim [Wejdemar], der uns kontaktierte und sagte: ‚Hey, ich und der Programmierer Bo [Staffan Langin] arbeiten an einem Titel, der ähnlich ist wie *Turrican*. Wir würden ihn gerne über DICE veröffentlichen.'" Der betreffende Titel war das spätere *Ultracore* und wäre zusammen mit dem Puzzle-Plattformer *Benefactor* eines der ersten beiden Spiele der Firma gewesen.


» Die detailreiche Grafik hätte auf dem Mega Drive sicher für Staunen gesorgt.


» [PS4] Wie bei vielen Titeln dieser Art bestimmt der Munitionstyp die Waffenvielfalt.



» [PS4] Obwohl es für moderne Konsolen erscheint, ist das originale Spielprinzip aus *Hardcore* geblieben.

» Die Tester sagten: Seid ihr eigentlich verrückt mit diesem Schwierigkeitsgrad? «
FREDRIK LILIEGREN

„Wir sahen nur eine Figur auf dem Bildschirm, die ein bisschen was abballern konnte", sagt Fredrik. „Ich glaube aber nicht, dass es über diesen Kern hinaus viel gab. Die Levels, das Layout und all das wurden dann unter der Ägide von DICE entwickelt." Allerdings reichte die frühe Demo aus, um die beiden Entwickler zu unterstützen – teils auch, weil man sich bereits aus der Demo-Szene kannte.

Fredrik verrät, wie es zum Namen des Spiels kam: „Wir wollten eine richtig flache Lernkurve. Doch wir alle waren wirklich sehr gute Gamer. Als wir also eine Lernkurve entwarfen, machten wir sie für uns selbst. Dann führten wir die ersten Tests mit Leuten durch, die weniger erfahren waren, und die empfanden es als brutal schwer. So kamen wir auf den Namen *Hardcore*, denn die Tester sagten Dinge wie: ‚Seid ihr eigentlich verrückt?' Wir dachten also: ‚Ist wohl doch eher was für Hardcore-Spieler."



Sobald die erste spielbare Version stand, begann Fedrik, einen Publisher dafür zu suchen. Er klapperte dabei nicht nur Firmen ab, die mit DICE bei den *Pinball*-Spielen zusammengearbeitet hatten. Auf diese Weise kam die Verbindung zu Psygnosis zustande, die für Digital Illusions die Amiga- und Mega-Drive-Fassungen von *Hardcore* und *Benefactor* veröffentlichen wollten. ▶

DIE SCHATZJÄGER

... denn *Ultracore* war nur der Anfang.



Ein interessanter Gesichtspunkte an der Geschichte von *Ultracore* ist der Publisher, der das Spiel auf den Markt brachte: Strictly Limited Games aus Halle an der Saale. „Anfangs veröffentlichten wir hauptsächlich digitale Spiele in physischer Form", sagt Dennis Mendel, einer der beiden Gründer. „Benedict Braitsch [der Mitgründer] und ich sind Sammler, die ein Spiel gerne im Regal stehen haben, damit wir es auch in zehn Jahren noch spielen können."

Inzwischen sind auch einige andere Retro-Titel durch Strictly Limited wiederauferstanden, etwa *R-Type Dimensions*. „Das Geld, das wir damit einnehmen, investieren wir wieder, um weitere verlorene Schätze auszugraben und der Community zur Verfügung zu stellen. Wie man an *Hardcore/Ultracore* sieht, gibt es noch viele gute Spiele da draußen."

POTENZIELLE WETTBEWERBER

Gegen diese Titel hätte *Ultracore* antreten müssen.



MEGA TURRICAN

■ Da dieses Spiel die Inspirationsquelle für *Ultracore* war, ist die frappierende Ähnlichkeit natürlich alles andere als zufällig. Bei *Ultracore* gibt es allerdings diverse Alleinstellungsmerkmale, etwa wenn die gegnerischen Roboter in Einzelteile zerbersten, die sich über den Boden verteilen.



CONTRA: HARD CORPS

■ Ein Schwerpunkt bei der Entwicklung von *Ultracore* lag auf ruckelfreien 60 Bildern pro Sekunde. Wie dies aussehen kann, machte *Contra: Hard Corps* eindrucksvoll vor. Auch die überdimensionalen Bosse sind vergleichbar.



GUNSTAR HEROES

■ Der Hauptunterschied ist, dass *Gunstar Heroes* ein typischer Vertreter des Run-and-Gun-Genres ist, während man bei *Ultracore* auch viel Zeit mit Entdecken verbringt. Der Zweispieler-Modus von *Gunstar Heroes* hätte aber vielleicht den Ausschlag zugunsten dieses Titels gegeben.



» [PS4] Durch die großzügigen Gebiete macht das Hüpfen einen erheblichen Teil des Spiels aus.

▶ „Das mit dem Mega Drive war ihre Entscheidung, da sie das Gefühl hatten, dass das Spiel eher auf Konsolen passen würde", erklärt Fredrik und ergänzt, dass dies einer der Gründe war, weshalb sich DICE letztlich für Psygnosis entschied. „Ziemlich schnell nach der Unterschrift verwarfen sie die Amiga-Version. Als dann später das Mega-CD herauskam, wollten sie, dass wir zusätzlichen Inhalt hinzufügten, und so kam der Fahr-Level dazu. Es war eigentlich nur als Zusatz für das Mega-CD gedacht."

Leider kam das Spiel nie auf den Markt. Die zusätzliche Entwicklungsarbeit für das Mega Drive war teuer gewesen, und obwohl *Benefactor* schon veröffentlicht worden war, kam *Hardcore* für Psygnosis zu spät im Lebenszyklus der Konsole. „Damals wurden glaube ich zwölf Titel gestrichen, die gerade für das Mega Drive in der Entwicklung waren", erinnert sich Fredrik. „Der Markt hatte sich weiterentwickelt." DICE versuchte, einen anderen Publisher zu finden, der sich des Titels annahm, aber der Hype um 3D war bereits in vollem Gange. Zu allem Überfluss war das Spiel bereits sehr positiv in Previews besprochen worden.

Lange Zeit sah es so aus, als sei das Schicksal von *Hardcore* damit besiegelt. „Ich kam dann ungefähr 1998 ins Spiel", sagt Mikael Kalms, der dem Titel neues Leben einhauchen sollte. „Als ich bei DICE anfing, waren seit der Einstellung von *Hardcore* schon ein paar Jahre vergangen. Damals arbeiteten bei DICE etwa 20 Personen, die alle nur sehr gute Worte für das Spiel übrig hatten. Das machte mich neugierig." Mikaels Interesse war geweckt, und so machte er sich eines Abends mit einem Freund auf die Suche nach den Daten von *Hardcore*, die schließlich noch irgendwo gespeichert sein mussten.

Auf ihrer Suche stießen sie unter anderem auf einen alten PC mit einem PlayStation DevKit, ein altes Mega Drive, das zum Testen von *Hardcore* verwendet worden war, und endlich auf ein Gerät, das „Ähnlichkeit mit einem Amiga 3000 hatte". Es stellte sich als einer der ersten Amiga-3000-Prototypen Europas heraus, der aber leider aufgrund eines defekten Netzteils nicht mehr funktionierte. Dieses Problem konnten die beiden mit einem PC-Netzteil und einem Lötkolben schnell beheben. Doch dummerweise





ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

PINBALL DREAMS (ABGEBILDET)
SYSTEM: AMIGA, PC, SNES
JAHR: 1992

BATTLEFIELD 1942
SYSTEM: PC, MAC
JAHR: 2002

STAR WARS BATTLEFRONT
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 2015





» [PS4] Was ihr hier nicht sehen könnt: den großartigen Soundtrack.

» [PS4] Ist das etwa *Turrican*?

erwies sich nun auch die Festplatte als fehlerhaft: Ein unvorsichtiger Arbeitsschritt, und die Dateien, die der gesuchte Quellcode sein konnten, wären für immer verloren gegangen.

Nachdem sie die Dateien per Disketten auf einen PC übertragen hatten, konnten bei beiden die Ordner studieren. „Da war offensichtlich Quellcode des Spiels dabei“, sagt Mikael. „Leider war das sehr schwer zu sagen, denn damals gab es noch keine schöne Versionskontrolle wie heute.“ Nachdem sie die Bruchstücke zusammengeflickt hatten, stieß Mikael auf den letzten Build des Spiels, den er sogar starten und spielen konnte. „Es war die finale Version“, fügt er hinzu. „Das war 2002. Ich kopierte alles auf eine tragbare Festplatte und bewahrte sie in meinem Schrank zu Hause auf – bis zum Jahr 2017.“



» [PS4] Im Spiel warten diverse Händler auf euch.

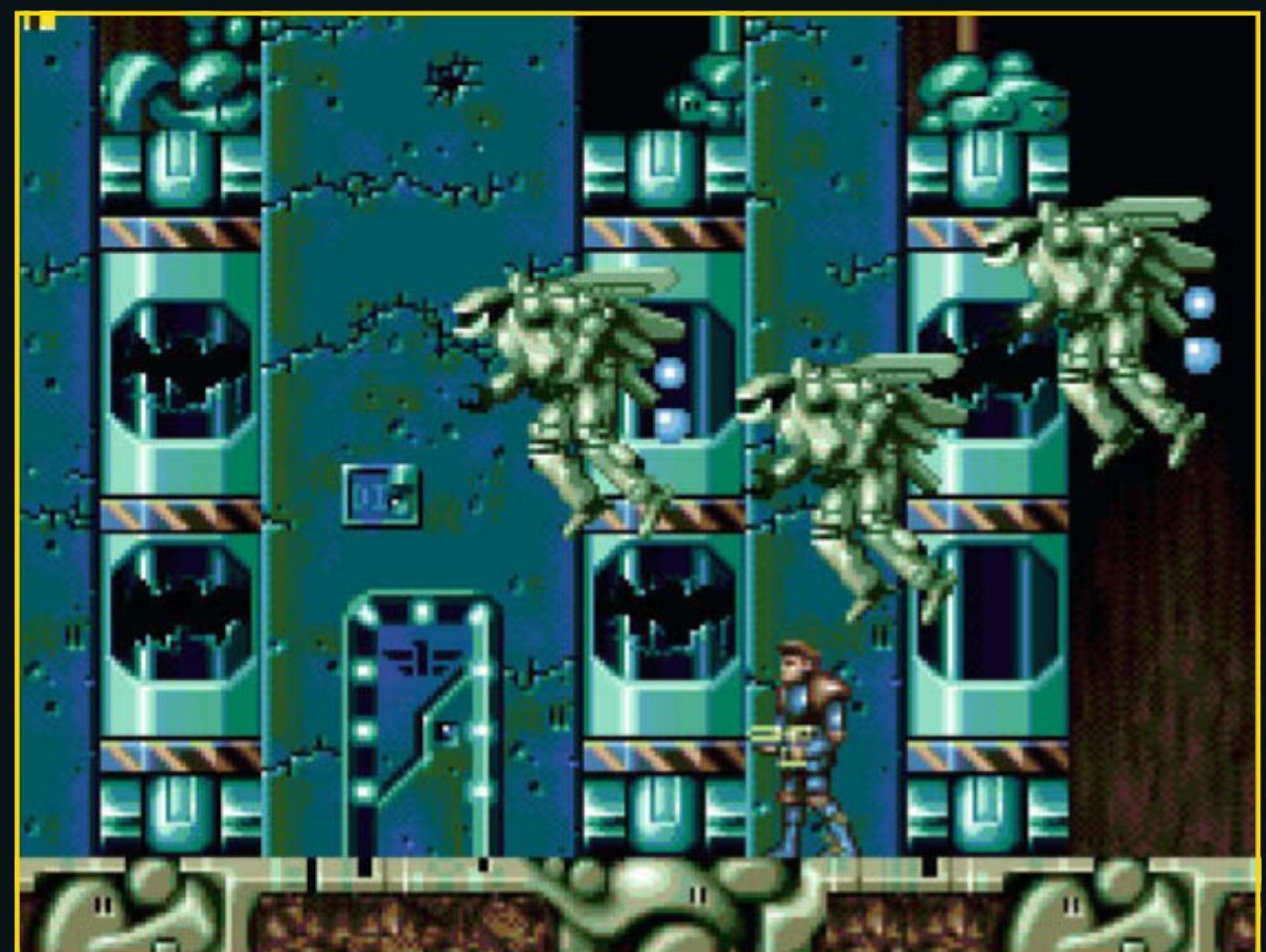
Hier trat schließlich der Publisher Strictly Limited Games auf den Plan. „Ich kannte *Hardcore* seit den frühen Neunzigern, weil meine Eltern einen Bücherladen und damit alle Spielehefte hatten“, erklärt Dennis Mendel, ein Mitgründer des Publisher und bekennender Retro-Sammler. „Damals hatte ich von *Hardcore* gelesen, es dann aber wieder vergessen“, gibt er zu und ergänzt, dass ihn die Veröffentlichung von *Wonder Boy Returns* zu *Hardcore* führte. „Ein Kunde kontaktierte uns und sagte uns, er kenne jemanden – Mikael –, der etwas über *Hardcore* wisse, und so kam die Sache ins Rollen.“

„Wir hatten nur das Problem, dass die Lizenz bei Sony lag“, sagt Dennis. „Also schickten wir E-Mails an praktisch jeden, den wir dort kannten.“ Strictly Limited Games bekam tatsächlich eine Antwort und Sony, die die Rechte an Psygnosis und deren Spielen erworben hatten, waren mit der Veröffentlichung einverstanden, allerdings unter der Auflage, dass der Name geändert wurde. So wurde aus *Hardcore* schließlich *Ultracore*. „Hört sich immer noch wie ein Titel aus den Neunzigern an“, lacht Dennis. *

» Ich hoffte, dass es gut war. Was sollten wir auch tun, falls nicht? «

DENNIS MENDEL

„Ich war ein wenig besorgt“, gibt Dennis zu, denn bisher hatte niemand außer den Entwicklern und einer Handvoll Journalisten *Hardcore* je gespielt. „Ich hoffte, dass es gut war. Was sollten wir auch tun, falls nicht? Glücklicherweise ist es großartig und es war eine große Erleichterung, als wir es spielten und wirklich Spaß damit hatten. Aber vor allem hoffen wir, dass das ursprüngliche Entwicklerteam erleichtert ist, dass das Spiel endlich sein Publikum gefunden hat.“



» [PS4] *Ultracore* sollte demonstrieren, wozu DICE in der Lage war.

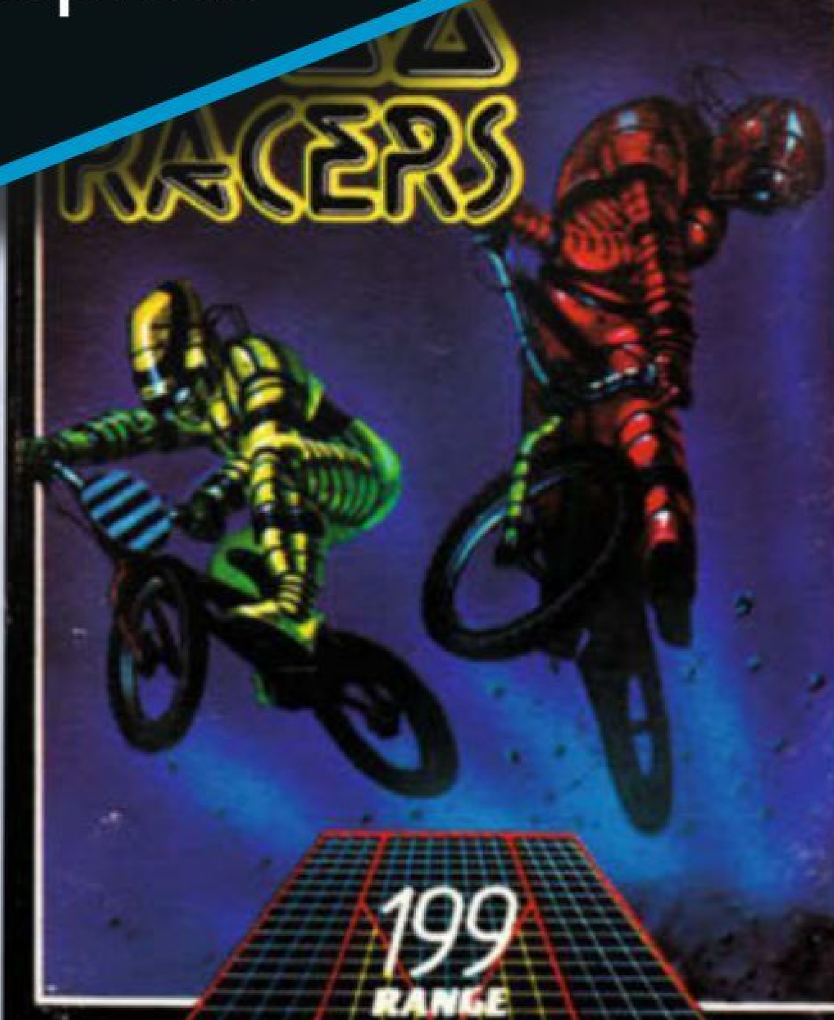
35 JAHRE…

35 MASTERTRONIC SPIELE

Schon vor Mastertronic gab es billige Spiele. Der Niedrigpreis-Publisher revolutionierte aber die Art, wie sie verkauft wurden, und bot passable, teils sogar gute Titel zum Wühltischpreis an. Wir stellen 35 wichtige oder bekannte Spiele des Publishers vor.







1984 BMX RACERS

▪ **ENTWICKLER:** DAVID AND RICHARD DARLING ▪ **GENRE:** SPORTSPIEL

Richard und David Darling, oder auch Galactic Software, waren ein wichtiger früher Partner für Mastertronic. Eines ihrer Spiele für den Publisher war der Überraschungshit *BMX Racers*, durch den die Brüder die Position von Mastertronic auf dem Software-Markt festigten und nachträglich hohe Lizenzgebühren einnahmen.

Das Konzept war simpel: Der Spieler fährt und springt auf seinem BMX aus der Vogelperspektive bergab und weicht Hindernissen aus. Die Grafik war sparsam und es fehlte an Langzeitmotivation, der damalige BMX-Hype verhalf dem Spiel dennoch zum Erfolg.

Die geglückte Vermarktung traf den Nerv der jungen Entwickler, als sie 1987 ihr eigenes Software-Haus gründeten, fortan wurde jedes Spiel von überschwänglichen Werbekampagnen begleitet. Sie zollten *BMX Racers* sogar in Form des für Codemasters entwickelten *BMX Simulators* Tribut, mit dem sie eine Welle an Simulationsspielen lostraten. Ein Jahr nach der C64-Fassung von *BMX Racers* folgten Portierungen von anderen Entwicklern für den Commodore 16 und ZX Spectrum.

Von ihrem Erfolg beflügelt veröffentlichten die Darling-Brüder ein Jahr später ein Quasi-Sequel. *BMX Trials* war ein Sidescroller, der Spieler tritt gegen die KI oder einen zweiten Mitstreiter in einer Reihe von Stunts an. Das Packungs-Cover stammte von Mark Brady.



DAVID DARLING



Lernt einen der Köpfe hinter einigen von Mastertronics frühen Hits kennen!

RG: Wie kam die Partnerschaft mit Mastertronic zustande und wie funktionierte sie?

DD: Alan Sharam hatte unsere Magazin-Werbung gesehen und schrieb uns. Wir entwickelten Spiele und bekamen Tantiemen. Nach einiger Zeit kümmerten wir uns um die Produktion der meisten Titel und hatten Teams, die unsere Spiele portierten. Daraufhin gründeten wir die Firma Artificial Intelligence Products, die wir 50:50 mit Mastertronic teilten.

RG: Später habt ihr euch getrennt und euren eigenen Billigpreis-Publisher gegründet …

DD: Wir analysierten die erfolgreichsten Mastertronic-Spiele und merkten schnell, dass sie auf beliebten Themen basierten, wie *BMX Racers*. Für Codemasters entwickelten wir nur solche Titel, und so entstand das Simulatoren-Feld. Vor Frank Hermans und Martin Alpers Geschäftssinn hatten wir aber höchsten Respekt.



1985 CHILLER

▪ **ENTWICKLER:** DAVID UND RICHARD DARLING ▪ **GENRE:** PLATTFORMER

Es ist offensichtlich, von welchem Song und Video dieser sonst unspektakuläre Plattformer inspiriert wurde. Allerdings trieb es Mastertronic mit der Michael-Jackson-Hommage rechtlich zu weit, als sie in der C64-Version die Melodie von *Thriller* nutzten.

Die Einführung des Spiels nicht mit Vincent Prices Stimme im Kopf zu lesen ist nahezu unmöglich: „Die Nacht erfüllt dich mit unsagbarer Angst, du bangst um dich und die Frau, die du liebst, die von den dich bedrohenden Ghulen in das verwunschene Anwesen entführt wurde."

Das auch für Schneider, MSX und ZX Spectrum erhältliche *Chiller* ist frustrierend. Euer Charakter hat einen Energiebalken und nur ein Leben, mit dem ihr durch die gefährlichen Levels kommen müsst. Das Ziel lautet, magische Kreuze zu sammeln und eure Freundin zu retten. Es gibt viel Trial and Error, aber auch nette Grafiken und flotte Musik, die jedoch nichts mit *Thriller* zu tun hat.

1984 FORMULA 1 SIMULATOR

▪ **ENTWICKLER:** SPIRIT SOFTWARE ▪ **GENRE:** RENNSPIEL

Spirit Software war eine der Spieleschmieden, die sich auf dem schnell wachsenden Markt Mitte der 80er Jahre schwertaten. Bevor Mastertronic sich dem Rennspiel mit einem beigepackten Lenkrad-Tastatur-Aufsatz annahm, war es im Markt quasi nicht existent. Nach der Übernahme wurde das Lenkrad abgeschafft, stattdessen gab es Tipps, wie man stattdessen eine Klebebandrolle verwenden konnte.

Die Eingabemethode machte die simple Simulation aber fast unspielbar. Der 3D-Effekt funktionierte zwar ganz gut, aber es fehlte an Abwechslung. Doch auch wenn sich *Formula 1 Simulator* ziemlich zusammengeschludert anfühlte, war es ein Erfolg für Mastertronic; allein von der Spectrum-Version wurden Tausende abgesetzt. Dafür verantwortlich waren sicher auch der actionreiche Einleger der Kassettenhülle und natürlich der günstige Preis. Die C16-Version ist dank eines anderen Blickwinkels und besserer Steuerung deutlich gelungener.





1987 KIKSTART II

ENTWICKLER: MR CHIP/SHAUN SOUTHERN **GENRE:** RENNSPIEL

Bereits das erste *Kikstart* von 1985 erhielt sehr gute Wertungen, eine Seltenheit im Budget-Bereich. Der Nachfolger des Motocross-Spiels gehört mit zu den erfolgreichsten Mastertronic-Titeln. Er sah schicker aus und verbesserte den Vorgänger an vielen Stellen. Sein Preis-Leistungs-Verhältnis war quasi unschlagbar.

Das von der BBC-Show *Kick Start* inspirierte Spiel lässt euch allein oder zu zweit über einen Parcours fahren, auf dem ihr Hindernissen überwinden müsst. Entwickler Shaun Southern hat sich mit Andrew Morris für den Nachfolger zusammengetan und neue Features ersonnen. So konnte der Spieler nun anhand eines Tachos feststellen, wie schnell er an kniffligen Stellen sein durfte, was die Spitzen im Schwierigkeitsgrad des Vorgängers ausbügelte. *Kikstart 2* bot sogar einen Strecken-Editor, dank dem der Spieler nach einer gewissen Einarbeitungszeit seine Freunde oder den Computer auf eigenen Parcours herausfordern konnte.

Für gerade mal 10 D-Mark bot *Kikstart 2* eine Menge Inhalte und kam bei den Kritikern insgesamt gut an. Mastertronic hat sich um eine breit gefächerte Veröffentlichung gekümmert und das Spiel nicht nur für die 8-Bit-Computer, darunter den C128, veröffentlicht, sondern auch für den Amiga.





SHAUN SOUTHERN

Das Studio Mr. Chip lieferte für Mastertronic viele gute Spiele ab.

RG: Erinnerst du dich, wie die Zusammenarbeit mit Mastertronic anfing?

SS: Mr. Chip hatte Probleme, Spiele zum Vollpreis zu verkaufen. Mastertronic bot 10 Pence pro Spiel und ich verkaufte ihnen eine Menge. In den meisten Fällen kümmerte sich der Studiochef Doug Braisby um die Verträge.

RG: Wie war es, Budget-Spiele zu entwerfen, welche Erinnerungen hast du an die Zeit?

SS: Wir hatten dadurch genügend Einkommen und die Kapazität, die *Supercars*- und *Lotus*-Spiele für Gremlin zu machen. Es war einfach super, fünf meiner Titel in den C16-Top-Ten zu sehen. Ich liebte es, die Tests zu lesen, und wünsche mir, ein Spiel könne auch heute noch in ein paar wenigen Wochen entstehen.

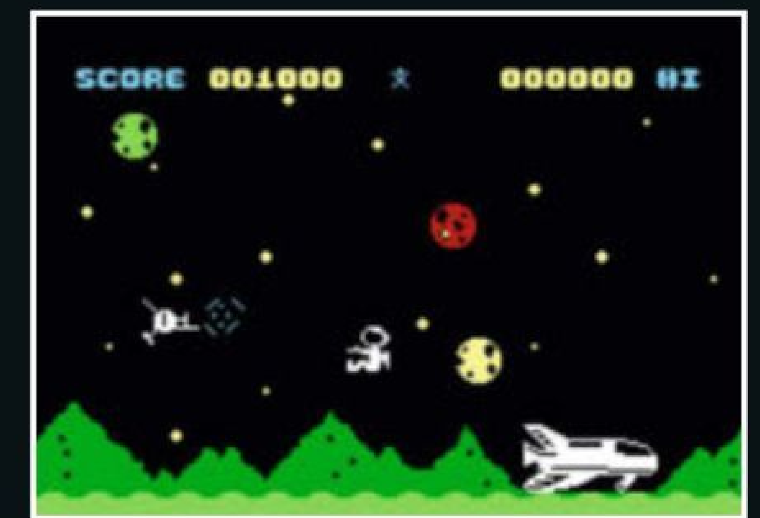
1984 SPACE WALK

ENTWICKLER: DAVID UND RICHARD DARLING **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Dieser weitere frühe Titel der Darlings wurde für den C64 auf Kassette und Diskette veröffentlicht, es gab auch Spectrum- und MSX-Portierungen. Von den zwei C64-Versionen ist eine bei Grafik und Sound deutlich besser.

Das Spielprinzip ist passend zum Budget-Anspruch nett und simpel: Ihr steuert einen Jetpack-tragenden Astronauten (der kurioserweise von Schwerkraft beeinflusst wird) und müsst fehlerhafte Satelliten zurück zu eurer Raumstation bringen. Sowohl das Spielerlebnis als auch die Musik sind sehr repetitiv, für eine kleine Runde ist *Space Walk* aber durchaus geeignet.

Anders sieht es bei der Spectrum-Version aus. Die Grafik war deutlich schlechter und das Spielfeld viel kleiner, beides machte das Erlebnis ziemlich frustrierend.



1985 FINDERS KEEPERS

ENTWICKLER: DAVID JONES **GENRE:** PLATTFORMER, ADVENTURE

Je größer Mastertronic als 8-Bit-Publisher wurde, desto mehr Hobbyentwickler schickten dem Studio ihre Spiele. Einer von ihnen war David Jones, dessen erstes Spectrum-Spiel *Finders Keepers* so gut war, dass sein Held in einigen weiteren Adventures auftauchte.

Davids Zauberformel war die Kombination aus einem Plattformer und einem Menü-System, durch die der magische Ritter Items aufnehmen, kombinieren, mit ihnen handeln und sie zum Lösen von Puzzles verwenden konnte. Die Grafiken waren knackig und süß, und das Labyrinth brachte mehr Abwechslung als die meisten Vollpreistitel. Auch wenn *Finders Keepers* ziemlich schwierig ist, macht es Spaß. Das trifft auch auf die C64-, Schneider-, C16- und MSX-Portierungen zu.







1985 ACTION BIKER

▪ **ENTWICKLER:** UNBEKANNT ▪ **GENRE:** RENNSPIEL

Die Chips Skips sind eine eher ungewöhnliche Videospiellizenz, die auf den Cartoon-Charakter Clumsy Colin gequetscht wurde. Es gibt zwei Versionen von *Action Biker*, die sich im Genre und der Qualität unterscheiden.

Die isometrischen C64- und Atari-Spiele bestachen durch eine direkte Steuerung, nette Hintergrundmusik und abwechslungsreiche Landschaften. Das Radeln durch die offenen Levels war einfach entspannend. Auf dem Spectrum hingegen war *Action Biker* ein beengtes und frustrierendes Labyrinth-Spiel. Ihr musstet Colin durch seine Heimatstadt navigieren und in möglichst viele Häuser einbrechen. Das Ziel des Ganzen war, Items zu sammeln und seinen Freund zum Raumfahrtzentrum zu bringen.



1985 THE LAST V8

▪ **ENTWICKLER:** DAVID DARLING ▪ **GENRE:** RENNSPIEL

Vom Erfolg der Billigspiele beflügelt, startete Mastertronic 1985 mit Mastertronic Added Dimension (MAD) ein Label für etwas teurere Titel (2,99 Pfund statt 1,99). Dafür sollten die Titel insgesamt besser sein. Allerdings erregte das erste Spiel der Reihe, *The Last V8* von David Darling, trotz seiner *Mad Max*-Anleihen nur wenig Aufmerksamkeit.

Die Idee hinter dem Titel ist ganz nett, doch die ungenaue, komplizierte Steuerung macht *The Last V8* fast unspielbar. Durch ein vollgeladenes, grelles HUD beschränkt sich der Spielbereich auf die obere Bildschirmhälfte. Da hat auch die fantastische Musik von Rob Hubbard nichts mehr geholfen: Der Start für Mastertronics Premium-Segment ging kräftig in die Hose. Anzumerken ist aber, dass es als erstes Spiel bereits die Cartoon-Kassetten-Einleger hatte, die zum Erkennungszeichen für die MAD-Reihe wurden.



1986 ZUB

▪ **ENTWICKLER:** BINARY DESIGN ▪ **GENRE:** PLATTFORMER

***Zub* von den Pickford-Brüdern ist ein abgedrehtes Spiel mit beknacktem Humor. Es erzählt die Story von Zub, einem Soldaten der Zubi-Armee des Zub-Königreichs unter der Leitung von König Zub. Zub erhält von Sergeant Zub einen Spezialauftrag: Der grüne Augapfel von Zub ist geklaut worden und steckt nun irgendwo auf dem Planeten Zub 10. Um dort hinzugelangen, muss Zub eine Reihe von Teleportern nutzen, die er über schwebende Plattformen erreicht. Dabei stellen sich ihm Sicherheitsroboter in den Weg, die er mit seinem Zub-Blaster kurzzeitig betäubt.**



Ihr merkt, in *Zub* gibt es eine Menge Zub. Auf die Plattformen zu gelangen ist zunächst ziemlich einfach, wird aber durch die stetig wachsende Anzahl an Gegnern immer kniffliger. Doch auch abseits vom gelungenen Spielprinzip hat *Zub* einiges zu bieten. Nach dem *James Bond*-ähnlichen Kanonenlauf-Intro glänzt das Spiel durch eine Qualität, die so in vielen Vollpreis-Titeln nicht zu finden war. Die Lebensenergie von Zub wird durch den Hauptcharakter selbst angezeigt, der sich in ein Skelett verwandelt, wenn er Schaden einsteckt.

Auch wenn *Zub* aus einer Herausforderung der Pickford-Brüder an sich selbst entstand, ein Spiel an nur einem Tag zu entwickeln, haben sie im Nachgang noch viel Feintuning betrieben. Als Bonus ist außerdem das Shoot-em-up *Lightfarce* enthalten.

STE PICKFORD



Die eine Hälfte der Pickord-Brüder spricht mit uns über Mastertronic.

Die Frage nach seinem Mastertronic-Liebling ist für Ste nicht leicht. „Eigentlich *Zub*, denn das war das erste Spiel, das ich und John gemeinsam entwickelt haben und das John von Grund auf konzipiert hat. Wir hatten aber nicht genug Zeit, wirklich alle angedachten Features einzubauen."

„Aber ich denke, *Feud* ist das beste Spiel, das wir gemacht haben", fährt er fort. Bei diesem Projekt hatten die Brüder erstmals vorab in ihrer Freizeit ein Konzept entworfen. Programmiert wurde im Büro. *Rasterscan* hält er für weniger gelungen, auch wenn es ungewöhnlich aussah – es machte nur eine kurze Weile Spaß. Durch diesen Titel lernten die Brüder, nicht nur ein Design zu entwickeln und dessen Entwicklung dem Team zu überlassen.

Dankbar ist Ste für die von Mastertronic eingeräumten Freiheiten. „Sie haben uns mit allerlei Ideen experimentieren lassen; das war eine wertvolle Erfahrung, die unsere Karriere beeinflusst hat."

1985 TUTTI FRUTTI

ENTWICKLER: MR CHIP/SHAUN SOUTHERN **GENRE:** LABYRINTH

Mastertronic dachte, viele Spiele auf vielen Plattformen würden viele Verkäufe bedeuten. Dadurch war der Publisher in den Jahren 1984 und 1985 einer der größten C16-Unterstützer.

Tutti Frutti, ein früh von Shaun Southern für den Publisher entwickelter Arcade-Klon, verkaufte sich sehr gut auf dem Commodore-Computer. Das Spiel ist an den Klassiker *Mr. Do!* angelehnt, Shaun hat es aber clever mit Teilen von beispielsweise *Dig Dug* und *Pengo* vermischt. Einen Negativpunkt gibt es aber: Die sich wiederholende Musik wird sehr schnell nervig. Für den günstigen Preis war das aber verschmerzbar.

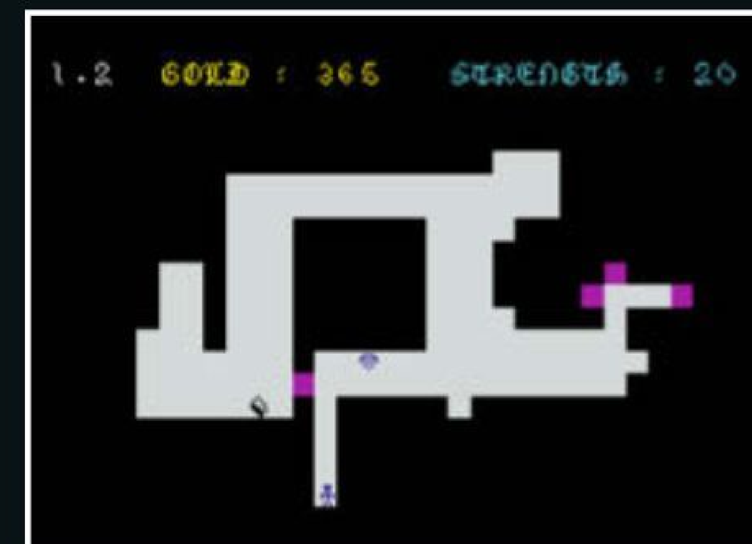


1985 JOURNEY'S END

ENTWICKLER: M. PRESCOTT, C. GONSALVES, T. EVERSON **GENRE:** ROLLENSPIEL

Ein gutes Konzept kann schlechte Grafik wieder wettmachen, das beweist dieser ursprünglich von Games Workshop veröffentlichte Titel. Die spartanische Optik erinnert an das uralte *Rogue*. *Journey's End* bietet eine ähnliche Tiefe und einige Elemente des Originals.

Ihr müsst das Elixier von Hagar bergen, der mystische Trank soll euren Vater vom Höllenfieber heilen. Bevor ihr auf eurer Reise reichlich Gold und viele Schätze findet, müsst ihr erst einmal aus einem Verlies entkommen, Ratten töten und Todesfallen ausweichen. Danach stellt ihr eine Party zusammen und das eigentliche Abenteuer geht los. Ihr müsst Puzzles lösen, es gibt Rollenspiel-Elemente und sogar Arcade-ähnliche Minispiele. Sofern ihr über die rudimentäre Grafik hinweggesehen könnt, erwartet euch ein fantastisches Erlebnis.



1984 DUCK SHOOT

ENTWICKLER: MR CHIP/SHAUN SOUTHERN
GENRE: SHOOP-EM-UP

Shaun Southerns VC-20- und C64-Spiel erinnert an die Schießstände auf einem Jahrmarkt. Ins Fadenkreuz nehmt ihr weit mehr als nur die namensgebenden Enten.



Das eigentliche Spiel funktioniert sehr gut, bietet aber eben nur kurzzeitige Freude, was aufgrund des Budget-Preises aber keine Beschwerden hervorrief.



1986 SPELLBOUND

ENTWICKLER: DAVID JONES
GENRE: ADVENTURE

Teil 2 der *Magic Night*-Trilogie veränderte die Formel von Arcade-Adventures und bot viel Inhalt für einen Budget-Titel.

Die bunten, großen Grafiken und die ausgetüftelten Puzzles passten perfekt zum aus mehreren Fenstern bestehenden Menüsystem. Das ganze Spiel machte einfach Spaß, auch wegen des eigenwilligen Humors des Entwicklers.

1986 VIDEO MEANIES

ENTWICKLER: TONY KELLY
GENRE: SHOOT-EM-UP

In diesem kleinen, aber feinen Shoot-em-up auf dem Commodore 64 steht wilde Action in gut designten Korridoren auf dem Plan.



Begleitet werdet ihr von soliden Soundeffekten und treibender Musik. Die Commodore-16-Fassung hingegen ist für anspruchslose Spieler angenehm kurzweilig.



1985 ONE MAN AND HIS DROID

ENTWICKLER: CLIVE BROOKER
GENRE: LABYRINTH/HIRTEN-SIMULATION

Der „eine Mann" im Spieletitel könnte Clive Brooker sein, der auch den Spectrum-Hit *Empire Fights Back* entwickelt hat.

Auch wenn *One Man And His Droid* etwas Einarbeitung benötigt, bietet das Führen des Droiden in sichere Gefilde einigen Spielspaß.

1986 GHOSTBUSTERS

ENTWICKLER: DAVID CRANE/ACTIVISION
GENRE: ACTION

Bei einigen Mastertronic-Spielen handelte es sich um klassische Budget-Neuveröffentlichungen anderer Anbieter. Dafür gab es ein eigenes Unterlabel.

Einer der ersten Titel war Activisions gelungene Umsetzung der beliebten Film-Lizenz: *Ghostbusters* verkaufte sich zum kleinen Preis noch mal richtig gut. Kein Wunder: Das aus zig Minispielen bestehende Geschehen ist spannend und fängt den Geist der Vorlage gut ein.





1985 CAVES OF DOOM

ENTWICKLER: MR CHIP/ROBERT SANSOM
GENRE: PLATTFORMER

Hinter dem schicken Cartoon-Cover von John Smyth verbarg sich ein eintöniger Plattformer, der sich merklich bei *Jet Set Willy* bedient hatte.

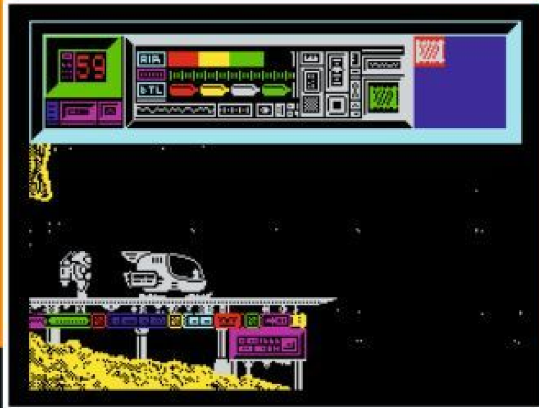
Der Spieler durchquert den Bildschirm flott mit seinem Jetpack, die Gegner folgen ihm aber. Die CPC-Version ist nicht sonderlich hübsch.

1986 UNIVERSAL HERO

▪ **ENTWICKLER:** STUART MIDDLETON/XCEL
▪ **GENRE:** ADVENTURE

Stuart hat dieses Adventure gemeinsam mit ein paar Freunden Mitte der 80er Jahre für Mastertronic entwickelt.

Die Puzzles sind eigentlich nicht fordernd, werden in späteren Levels jedoch etwas unlogisch. Dafür macht das Erkunden richtig Spaß. Nur grafisch dürft ihr nicht allzu viel erwarten.



1987 CHRONOS

▪ **ENTWICKLER:** THE RADICAL TUBES
▪ **GENRE:** SHOOT-EM-UP

***Chronos* ist ein Standard-Shoot-em-up für Spectrum, das sich lediglich durch die fantastische Musik (von Tim Follin) und ein Scoreboard, das unhöfliche Eingaben witzig erwidert, von der Masse abhebt.**

Wie Tim es geschafft hat, ein Schlagzeug und Gitarren-Akkorde über den Lautsprecher auszugeben, ist uns ein Rätsel.



1986 KNIGHT TYME

▪ **ENTWICKLER:** DAVID JONES
▪ **GENRE:** ADVENTURE

Der *Magic Knight* will in seinem gelungenen dritten Abenteuer zurück in seine Zeit. Zu diesem Zweck muss der Spieler zahlreiche Puzzles lösen.



Die Grafiken sind schick und unterstreichen die Rätsel perfekt. Spectrum-128-Spieler dürfen sich über ein Musikstück von David Whittaker freuen.

1988 GAPLUS

▪ **ENTWICKLER:** DIGITAL DESIGN ▪ **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Bei der Umsetzung dieses Arcade-Spiels (und *Galaga*-Nachfolgers) haben Mastertronic und Digital Design ganze Arbeit geleistet. Es spielt sich flott, bietet viel Action und fängt das Gefühl des Originals gut ein.

Einmal mehr bedrohen Aliens die Erde, und ihr müsst sie aufhalten. Besonders am Spiel sind die Waffen-Upgrades, die das Gaplus-Mutterschiff abwirft und die euch beispielsweise Feinde einfrieren lassen. Auch wenn die Grafik in Zeiten, in denen der C64 bereits komplett ausgereizt war, nicht mehr heraussticht, konnte *Gaplus* vor allem durch sein Retro-Spielgefühl einige Fans und Tester für sich



gewinnen. Das erste von vielen erfolgreichen Spielen des Entwicklerduos Ashely Routledge und David Saunders steht stellvertretend für ein gutes C64-Budgetspiel: Es ist billig, spaßig, letztlich aber doch austauschbar.

STEPHEN CURTIS



Über unaussprechliche Namen und erfolgreiche Spiele.

Stephen erinnert sich an sein erstes Geschäft mit Mastertronic: Er schickte ein Tape ein, es wurde akzeptiert und er erhielt ein Vorabhonorar sowie vierteljährlich 10 Pence pro verkaufter Einheit. „Ich arbeitete mehrere Monate in den Mastertronic-Büros, bewertete eingegangene Spiele und programmierte auch selbst.“

Über sein Erstlingswerk hat Stephen Folgendes zu erzählen: „Den Namen *Nonterraqueous* setzte ich aus ‚not‘ [nicht], ‚terra‘ [Erde], und ‚aqueous‘ [Meer] zusammen – es spielt auf einem Alienplaneten, nicht zu Land und nicht im Wasser. Nach *Soul Of A Robot* machten die Darling-Brüder mir ein gutes Angebot für *Nonterraqueous 3, Terra Cognita*. Zurück bei Mastertronic entwickelte ich *Dr. Jackle And Mr. Wide* und *Into Oblivion*, aber die Namen waren besser als die Spiele selbst.“



1985 NONTERRAQUEOUS

▪ **ENTWICKLER:** STEPHEN CURTIS
▪ **GENRE:** ADVENTURE

Das Spiel mit dem komplizierten Namen ist fordernd, eine eigene Karte mitzuzeichnen ist fast schon Pflicht.

Bei der Veröffentlichung 1985 hob es das Niveau von Mastertronic-Spielen ein gutes Stück an, besonders auf dem Spectrum. Wenn wir schon bei klassischen Computern sind: Am Ende von *Nonterraqueous* dürft ihr euch auf ein Wiedersehen mit dem unverwüstlichen ZX81 einstellen!



1986 AGENT X

▪ **ENTWICKLER:** SOFTWARE CREATIONS
▪ **GENRE:** VERSCHIEDENE

Die vier Spielabschnitte von *Agent X* von den Brüdern Tatlock waren einzeln genommen etwas fad, boten zusammengenommen aber überraschend viel Abwechslung für wenig Geld. Auf dem Titelbildschirm hört ihr einen weiteren fantastischen Song von Tim Follin.

1986 NINJA

▪ **ENTWICKLER:** SCULPTURED SOFTWARE
▪ **GENRE:** BEAT-EM-UP

Das Entertainment-USA-Label von Mastertronic fokussierte sich auf gute amerikanische Entwickler. Aus dieser Reihe ging auch *Ninja* von Sculptured Software hervor, einem Unternehmen aus Salt Lake City. Trotz der schlechten Bewertungen bietet *Ninja* viel Action für Beat-em-up-Fans, und das Verhauen der Feinde wird so schnell nicht langweilig.



SIMON WHITE



Der Macher von *Jason's Gem* spricht über Mastertronic.

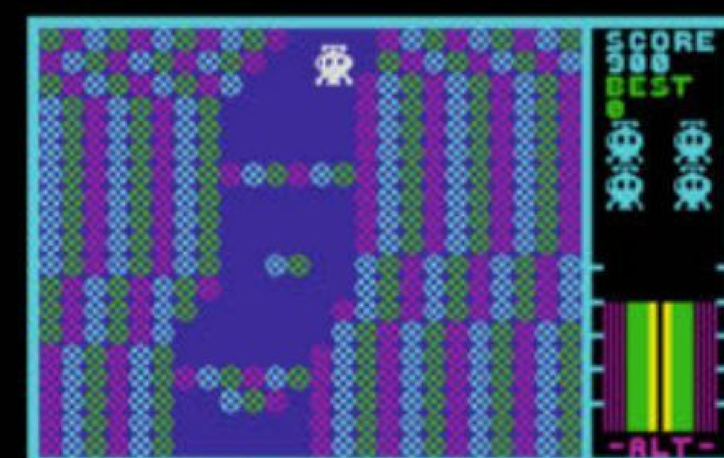
„Ich kannte mich immer besser mit Maschinensprache aus und wollte ein größeres Projekt angehen und herausfinden, ob ich ein kommerzielles Spiel schreiben konnte. Der Markt wuchs und die meisten großen Titel wurden von kleinen Teams entwickelt." Simon White fährt fort: „Als Mastertronic gegründet wurde, merkte ich, dass sie anders waren, und schickte ihnen Code-Proben. Schon bald darauf veröffentlichten sie mein Schiebepuzzle-Spiel *Hotch Potch*. John Maxwell von Mastertronic fragte mich bei meinem ersten Besuch im Studio, womit ich arbeitete, und als ich sagte, ich würde einen Schwarz-Weiß-Fernseher nutzen, schraubte er mein Honorar hoch, damit ich einen Farbfernseher kaufen konnte."

1985 JASON'S GEM

ENTWICKLER: SIMON WHITE **GENRE:** PLATTFORMER

„Die Inschrift auf dem Grab des armen Jason berichtet nicht von seinem ereignisreichen Leben, sondern seinem leichtsinnigen Verderben." Das sind die ersten Worte in Simon Whites zweitem und auch letztem Spiel.

Der Titel besteht aus zwei Teilen. Zuerst muss Jason sein Raumschiff auf einer Plattform landen, bevor er danach in die Höhlen hinabsteigt. Dort schießt er allerlei Hindernisse aus dem Weg. Der zweite Abschnitt ist ein Plattformer-Segment, nach zehn Bildschirmen voller Action findet Jason den mystischen Edelstein. Besonders machte *Jason's Gem* die große Abwechslung, die es bot. Jede Höhle enthält eine knackige Herausforderung, und so werden euch die zehn Bildschirme doch einige Zeit beschäftigen.



1987 LA SWAT

ENTWICKLER: SCULPTURED SOFTWARE
GENRE: RUN-AND-GUN

Natürlich hat Mastertronic auch ein paar Gurken veröffentlicht, wie diesen vertikalen Run-and-Gun-Titel, der auf der Popularitätswelle des Genres reiten wollte. Aber die Grafik ist furchtbar und das Spielerlebnis flach, ein ewiger Trott zähen, langweiligen Schießens.





1985/86 KANE

ENTWICKLER: JOHN DARNELL
GENRE: ACTION

Kane erschien auf dem C64. Dort war es aber so populär, dass Portierungen für den Spectrum und CPC sowie 1988 ein Nachfolger entwickelt wurden. Das Western-Gefühl ist durch Pfeil-und-Bogen-Schießeinlagen und einen Ritt neben einem fahrenden Zug fast perfekt.

1987 COLONY

ENTWICKLER: ICON DESIGN
GENRE: LABYRINTH

Weil die Welt massiv überbevölkert ist, macht sich die Menschheit auf in den Weltraum. Als Aufseher einer Kolonie repariert ihr Zäune, sorgt für genug Vorräte und wehrt wütende Insekten-Aliens ab. Das neuartige Konzept von *Colony* hebt sich wohlwollend vom Einheitsbrei vieler Mastertronic-Spiele ab.





1987 FEUD

ENTWICKLER: BINARY DESIGN
GENRE: ADVENTURE

Nicht nur die rustikale Optik von *Feud* ist eine Freude, auch das Spiel selbst ist gelungen. Ihr steuert Learic, den Bruder von Leanoric, dem ihr in einem magischen Kampf bis zum Tod gegenübersteht. Zunächst müsst ihr allerdings die für eure Zauber nötigen Kräuter sammeln und daher übers Land ziehen und eurem Bruder aus dem Weg gehen. *Feud* spielt sich trotz wenig Abwechslung sehr gut und stellte den ebenso stilvollen wie erfolgreichen Start von Mastertronics Bulldog-Label dar.



1986 180

ENTWICKLER: BINARY DESIGN **GENRE:** SPORT

Wahnsinn, Jammy Jim wirft eine Triple 20 nach der anderen! Und wie lustig, der Hund hebt sein Bein an der Bar! Aber nicht nur der typische Humor der Pickford-Brüder steckt in *180*: Das Dartspiel ist eine ziemlich gute Umsetzung des Kneipensports, der auf den ersten Blick nur bedingt für Videospiele geeignet ist. Die schwebende Hand, die über den Bildschirm schwebt, ist schick und eure Gegner sind knallhart.

1987 MOTOS

ENTWICKLER: BINARY DESIGN **GENRE:** ACTION

Motos ist eine weitere gelungene Arcade-Umsetzung von Mastertronic. Sie hält sich sehr nah am Original: Ihr müsst mit einem Autoscooter eure Gegner von den Schachbrettlevels stoßen. Es gibt zahlreiche Power-ups und eine Vielzahl von Gegenspielern. Wie für einen Arcade-Titel typisch, könnt ihr sofort einsteigen, daher kam wohl auch der Erfolg auf allen drei Release-Plattformen.





1987 MILK RACE

▪ **ENTWICKLER:** ICON DESIGN ▪ **GENRE:** RENNSPIEL

Das *Milk Race* war ein Etappenrennen quer durch England, das vom Milk Marketing Board gesponsert und bis 1993 durchgeführt wurde, es gilt als Vorläufer der heute noch existierenden Tour Of Britain. 1987 hat Mastertronic sich die Namensrechte gesichert und ließ das Studio Icon Design ein Spiel entwickeln.

Der Spieler sieht zunächst eine Übersichtskarte und strampelt sich danach durch den horizontal scrollenden Titel, wobei er anderen Radlern und weiteren Gefahren ausweichen muss. Die Grafik geht gerade noch als akzeptabel durch, die Steuerung ist aber nur schwer durchschaubar. Der Schwierigkeitsgrad ist schlicht unfair – ein Gegner berührt euch nur sanft, und ihr stürzt sofort, während er weiterfährt, als wäre nichts gewesen. Damit ist *Milk Race* trotz der interessanten Lizenz einer der schwächeren Mastertronic-Titel, immerhin mit einigen guten Ideen wie einer Gangschaltung und Steigungen, die ihr einberechnen müsst.

1990 DOUBLE DRAGON

▪ **ENTWICKLER:** MELBOURNE HOUSE ▪ **GENRE:** BEAT-EM-UP

Mastertronic wollte Profit aus einer seiner bekanntesten Marken schlagen, und so wurde das Spiel zuerst über Mastertronic Plus, dann über Tronix veröffentlicht. Kein Wunder, war das Arcade-Original Mitte der 80er Jahre doch ein großer Hit.

Melbourne House sicherte sich die Publishing-Rechte für die Heimcomputer-Versionen, die Ergebnisse waren allerdings nicht gerade berauschend. Besonders die C64-Fassung wurde von Spielern und Kritikern verrissen, ebenso wie die langsame, zähe CPC-Umsetzung oder der Spectrum-Port mit seinen verschobenen, teils nicht erkennbaren Grafiken. In der Anleitung der C64-Version findet sich gar eine Art Entschuldigung: Die Entwickler beschwerten sich über die technischen Limitierungen und die damit verbundene Notwendigkeit, Grafiken übereinanderzustapeln.

Doch *Double Dragon* verkaufte sich wie geschnitten Brot, und später wurden unter dem Mastertronic-Label Tausende weitere Einheiten abgesetzt.





1987 AMAUROTE

▪ **ENTWICKLER:** BINARY DESIGN
▪ **GENRE:** ADVENTURE

Das isometrische Arcade-Adventure wartet mit toller Musik auf, ist im Kern aber nur ein simples Beat-em-up. Dafür ist es wunderschön, wenn man die C64-Version außen vor lässt. In dieser wurde aus irgendeinem Grund auf die Vogelperspektive gewechselt, das seltsame Insektenabwehrprinzip blieb erhalten. Auf dem Atari, Spectrum und CPC hingegen braucht die Mechanik der hüpfenden Bomben einige Einarbeitungszeit.

1987 WAY OF THE EXPLODING FIST

▪ **ENTWICKLER:** BEAM SOFTWARE ▪ **GENRE:** BEAT-EM-UP

Bevor sich Mastertronic Melbourne House einverleibte, hatten bereits zahlreiche Kopien dieses Prügelspiels den Besitzer gewechselt. Doch auch nach der Neuveröffentlichung unter dem Budget-Label wurden noch einmal Tausende Exemplare verkauft.

Das war nicht erstaunlich, denn das Spiel war schon bei Release ein Riesenhit unter Heimcomputer-Spielern gewesen. Nun schlugen auch noch die letzten Abstinenzler zu! *Way of the Exploding Fist* bietet ein authentisches Punktesystem, ihr konntet viele Kampfmoves wie Flugtritte oder brutale Schläge nutzen, und die Animationen waren fantastisch.

Auch der Schwierigkeitsgrad war perfekt ausbalanciert, ein Sieg war nicht einfach einzufahren. Nicht vergessen sollten wir auch den starken Multiplayer-Modus, der die Langzeitmotivation von *Way Of The Exploding Fist* massiv erhöhte. Trotz des überlegenen Konkurrenten *International Karate Plus* konnte sich Mastertronic dank seines Kampfpreises verkaufsmäßig gut schlagen.





Gamers HOMEBREW

Brewing since 2005

In unserer Homebrew-Rubrik stellen wir euch aktuelle Fan-Spiele für diverse Retro-Plattformen vor. Hierbei kann es sich sowohl um Umsetzungen bekannter Spiele als auch um echte Neuentwicklungen handeln.

WASTELAND

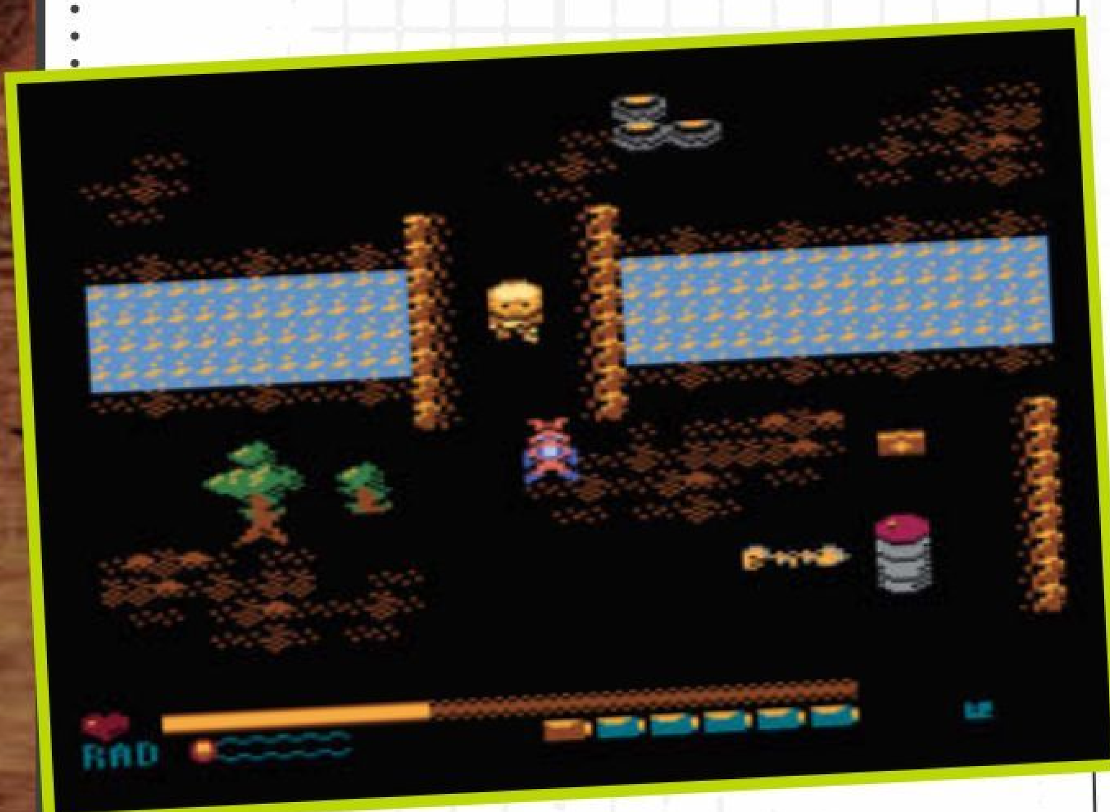
» **SYSTEM:** ATARI 8-BIT
» **ENTWICKLER:** MICHAEL JASKULA
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/wasteland-a8
» **PREIS:** GRATIS



» [Atari 8-Bit] Im Untergrund sucht ihr häufig nach Terminals.

Als Überlebender eines nuklearen Zwischenfalls müsst ihr in *Wasteland* (weder verwandt noch verschwägert mit Interplays RPG-Klassiker) sechs Energiezellen aufspüren, um eine Rettungskapsel mit Strom zu versorgen. Wie ihr euch vielleicht denken könnt, seid ihr in der Spielwelt nicht allein. Insbesondere Maschinen, die durch die Wildnis patrouillieren, machen euch das Leben schwer. Für den Fall der Fälle solltet ihr daher immer die Augen nach Medipacks offenhalten.

Computerterminals sind ebenfalls wichtig – sie öffnen euch Türen oder schalten im Untergrund das Licht ein. *Wasteland* punktet auch mit seiner Atmosphäre. Neben der Spannung beim Erkunden erfahrt ihr über Tagebucheinträge mehr und mehr über die Hintergrundgeschichte.



» [Atari 8-Bit] Die nuklear verseuchte Spielwelt hat eine ganz eigene Atmosphäre.



BRUCE LEE – RETURN OF FURY

» **SYSTEM:** COMMODORE 64 » **ENTWICKLER:** MEGASTYLE » **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/bruce-rof-c64 » **PREIS:** GRATIS

Das erste Videospiel mit Bruce Lee erschien bereits 1984. Anstatt darin aber einen der Filme des legendären Martial-Arts-Kämpfers nachzuerzählen, versetzte euch Datasoft in eine Festung böser Zauberer.

Bruce Lee – Return of Fury ist nun die inoffizielle Fortsetzung von *Bruce Lee*. Erneut verschlägt es den Helden in eine Burganlage, und erneut stellt jeder Raum eine neue Herausforderung dar. Ihr klettert Leitern hinauf, springt in luftiger Höhe von Plattform zu Plattform und umgeht Fallen wie Flammenwerfer sowie Barrieren, die ihr tunlichst nicht berühren solltet, da es für euch sonst tödlich endet.

Wie im ersten Teil muss Bruce in *Return of Fury* Laternen sammeln, die euch den Weg in weitere Abschnitte freischalten.



» [C64] Fallt ihr runter, so landet ihr in einer Falle.



» [C64] Macht schnell oder ihr werdet aufgespießt!

Natürlich gibt es auch Kämpfe mit Bekannten wie den Ninjas und dem Green-Yamo-Sumoringer. Beide Gegnertypen erscheinen zufällig, mit etwas Geschick könnt ihr einem Duell auch aus dem Weg gehen. Viel mehr Spaß macht es aber, sie in die Fallen zu locken.

Es gab übrigens bereits vor wenigen Jahren ein inoffizielles Sequel zu *Bruce Lee*. Anders als *Bruce Lee 2*, das von Grund auf neu programmiert wurde, basiert *Return of Fury* aber auf einer leicht modifizierten Version der originalen Engine. Solltet ihr den ersten Teil noch nicht kennen, fangt ihr übrigens besser mit diesem an – beim zweiten Teil steigt der Schwierigkeitsgrad deutlich an. Trotz alledem handelt es sich um einen würdigen, wenn auch unautorisierten Nachfolger, den ihr nicht auslassen solltet.



» [ZX Spectrum] Über Sprungpads weichen wir Fledermäusen aus.

MODSURFER

» **SYSTEM:** COMMODORE AMIGA
» **ENTWICKLER:** ARCANIST
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/modsurfer-amiga
» **PREIS:** GRATIS

Der Amiga ist vor allem für seine musikalischen Fähigkeiten bekannt. Das dachte sich auch Arcanist, als sie dieses Rhythmusspiel für den Commodore-Heimrechner entwickelten. Mit einem Ball fahrt ihr darin einen „Musik-Highway" ab und versucht, möglichst alle Farbfelder zu erwischen.

Wie bei anderen Spielen in diesem Stil, etwa Audiosurf, hängt das Ergebnis und damit der Spielspaß stark von der gewählten Musik ab. Der Entwickler hat aus diesem Grund gleich ein paar passende Melodien beigelegt. Auf Wunsch könnt ihr aber auch eigene Stücke im MOD-Dateityp laden und spielen.

» [Amiga] Die Geschwindigkeit passt sich dynamisch der Musik an.



SCRAMBLE

» **SYSTEM:** SCHNEIDER CPC
» **ENTWICKLER:** PUZCPC
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/scramble-cpc
» **PREIS:** GRATIS

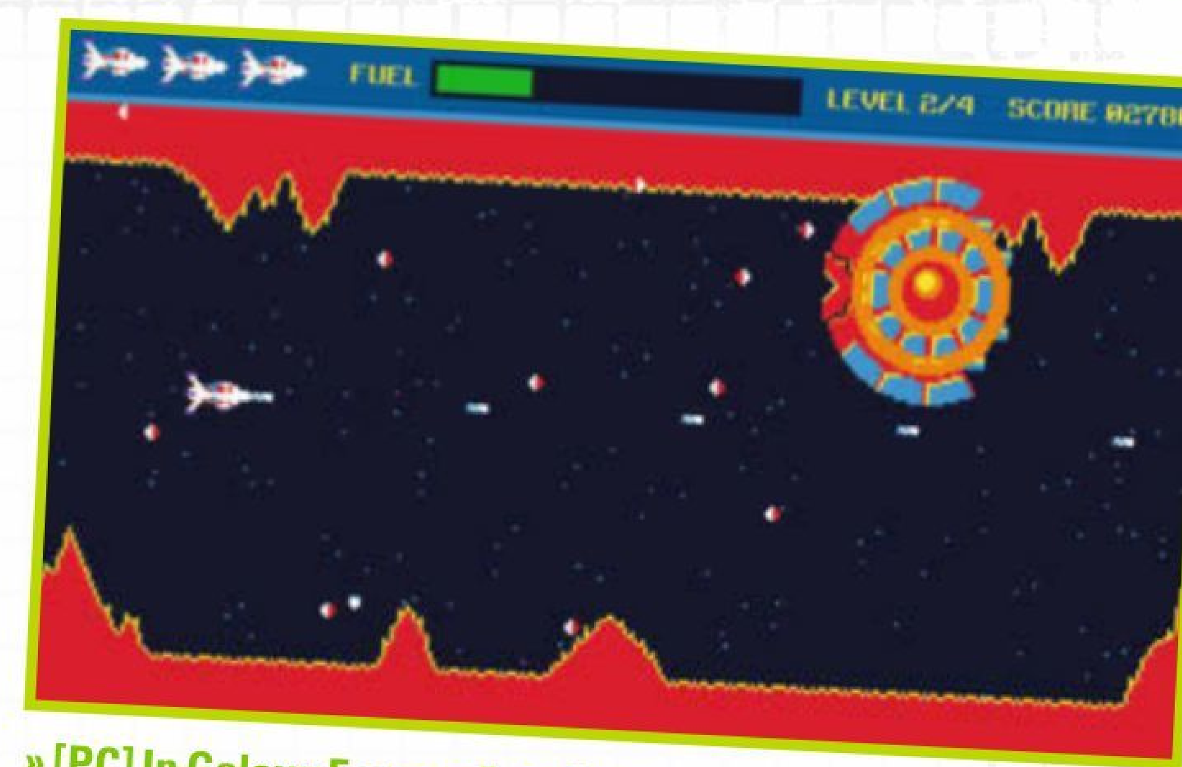
Scramble war ein bahnbrechendes Shoot-em-up, das 1981 in die Spielhallen kam. Obwohl mehrere Klone für 8-Bit-Geräte veröffentlicht wurden, haben sie eines gemeinsam: Sie wurden hier und dort etwas angepasst. PuzCPC hat sich jedoch dazu entschieden, dem Original mit ihrer Version für den Schneider CPC so nah wie möglich zu kommen.

Das Ergebnis ist beeindruckend. Sowohl das Gameplay als auch der Schwierigkeitsgrad weisen kaum Unterschiede zum Automaten auf, der Sound und die Grafiken sind ebenfalls sehr nah dran. Da nur 64K benötigt werden, funktioniert der Titel auf jedem CPC.





» [Schneider CPC] Der Port ist vom Automaten kaum zu unterscheiden.



» [PC] In Galaxy Force müsst ihr sogar einen Boss bekämpfen.

GALAXY FORCE

» **SYSTEM:** WEB-BASIERT
» **ENTWICKLER:** BEN JAMES
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/galaxy-force-win
» **PREIS:** GRATIS

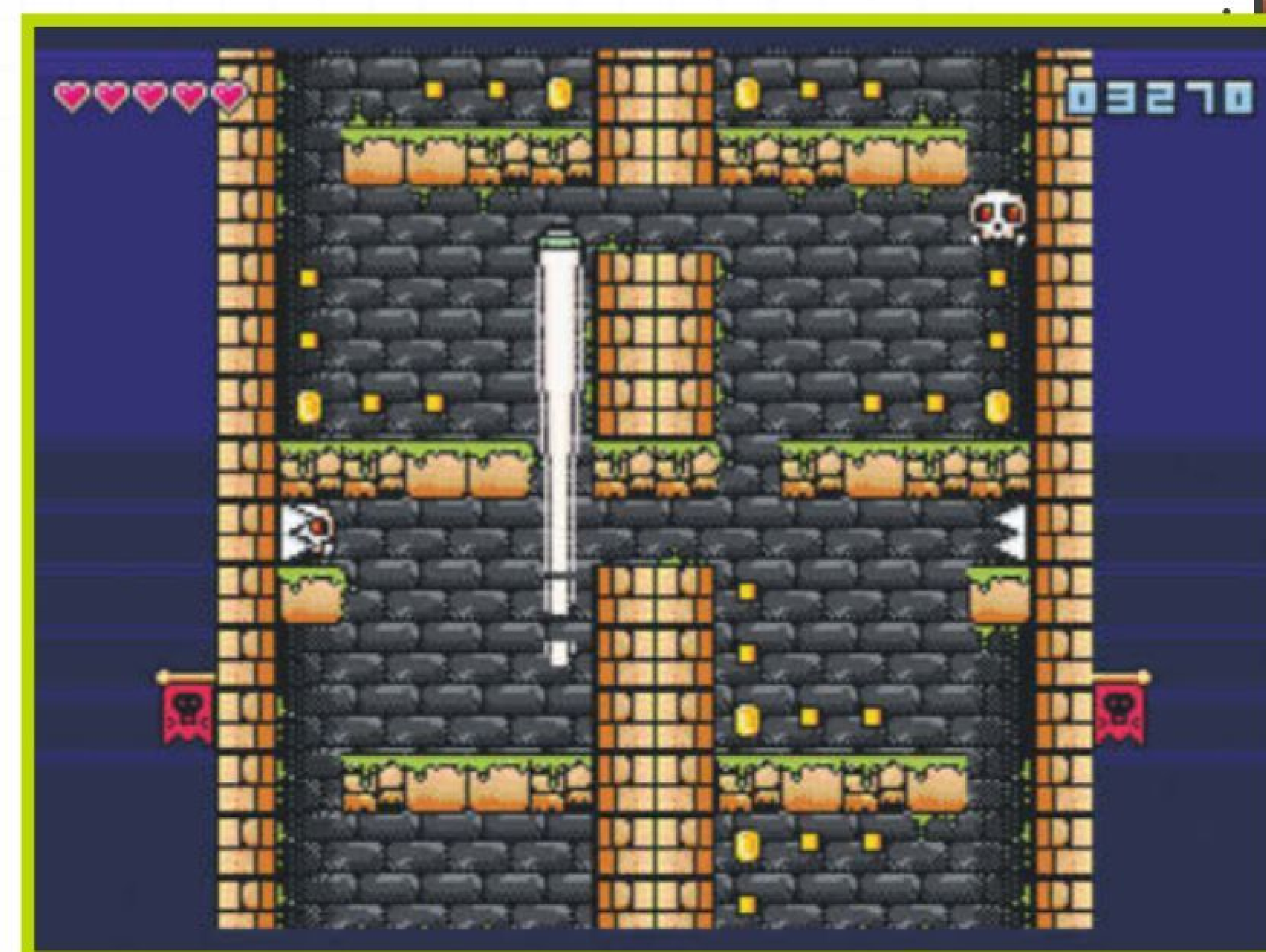
Da wartet ihr womöglich ewig auf eine Umsetzung von *Scramble* in unserer Homebrew-Sektion, und dann haben wir gleich zwei in einer Ausgabe für euch parat. Diese Version hier interpretiert den Klassiker wieder deutlich freier und entstand im Rahmen des Bullet Hell Jam 2019. Ihr könnt euch also auf unzählige Kugeln einstellen, die euch um die Ohren fliegen werden.

Die Änderungen wirken sich natürlich auf das Spielgefühl aus, *Galaxy Force* kommt deutlich lebendiger rüber als das Original. Nicht nur angesichts der Entstehungsgeschichte in nur vier Tagen handelt es sich aber um eine gute Umsetzung – auch wenn sie Kennern vielleicht ein wenig zu leicht sein könnte.

OLD TOWERS

» **SYSTEM:** MEGA DRIVE
» **ENTWICKLER:** RETROSOULS
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/old-towers-md
» **PREIS:** GRATIS

Die Old Towers aus dem gleichnamigen Spiel sind bis oben hin mit Reichtümern vollgestopft, die nur darauf warten, von euch eingesackt zu werden. Abschnitt für Abschnitt schlagt ihr euch also durch die Türme und kommt nur dann weiter, wenn ihr alles eingesammelt habt. Euren Weg müsst ihr genau planen – entscheidet ihr euch einmal für eine Richtung, flitzt euer Held unaufhaltsam bis ans nächste Hindernis. Manchmal müsst ihr dabei auch zwischen zwei Spielfiguren wechseln.



» [Mega Drive] Blitzschnell katapultiert ihr euch vom Boden an die Decke.

Wie das Spectrum-Original spielt sich auch die Mega-Drive-Umsetzung sehr schnell, manchmal ist sie auch ein bisschen fies. Wenn ihr aber mit ein wenig Trial and Error klarkommt, solltet ihr dem Puzzler eine Chance geben.

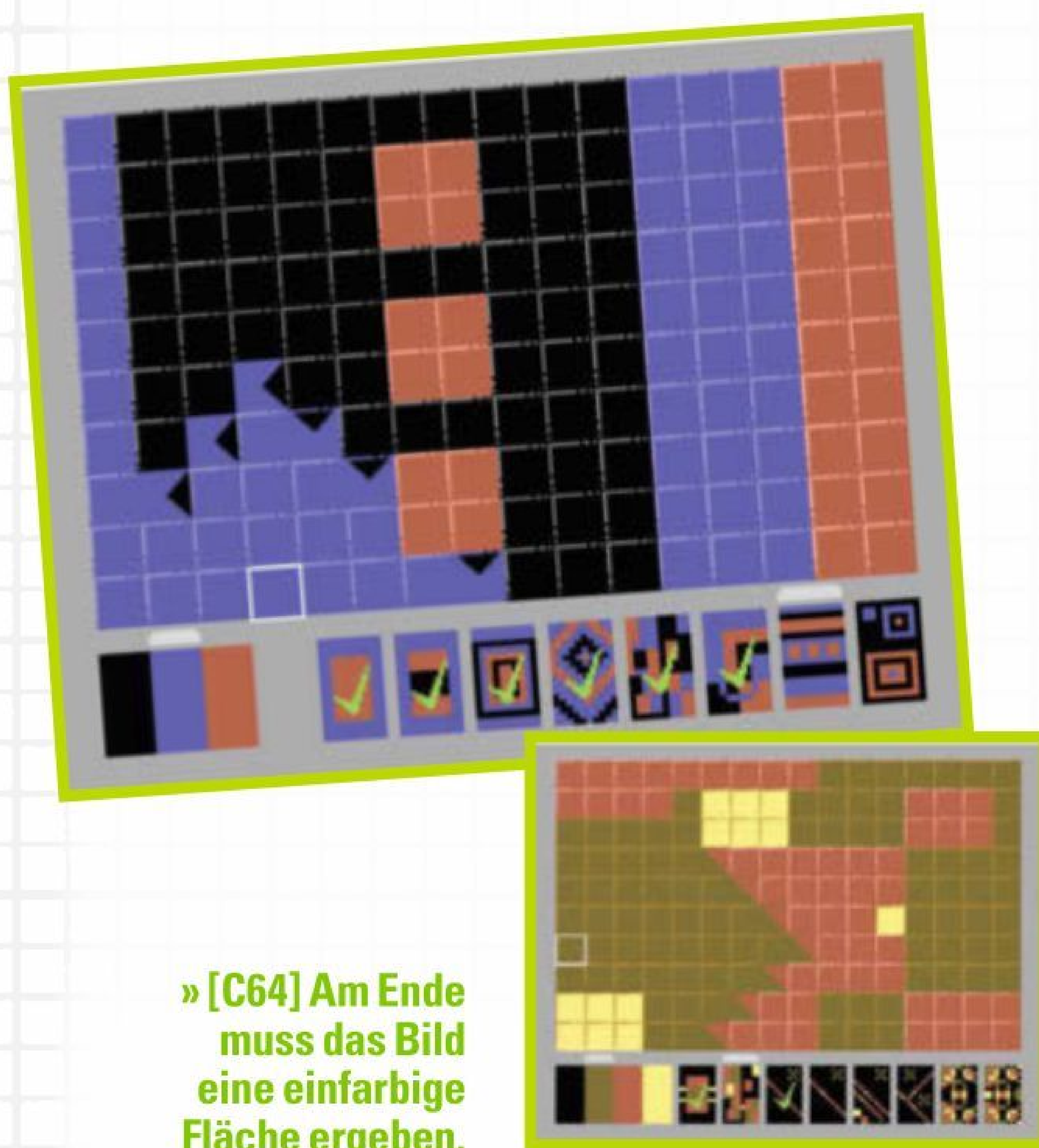


KAMI

» **SYSTEM:** COMMODORE 64
» **ENTWICKLER:** DNP
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/kami-c64
» **PREIS:** GRATIS

Wenn ihr eure iOS- oder Android-Smartphones gerne mal für kleine Puzzler nutzt, könnte euch *Kami* bereits bekannt sein. Denn auch in dem C64-Port müsst ihr verschiedenfarbige Flächen so umpinseln, dass am Ende das gesamte Bild einfarbig ist. Das ist an sich kein Problem – gäbe es nicht ein Zuglimit. Haltet ihr das nicht ein, müsst ihr von vorne beginnen.

Wie jedes gute Puzzlespiel beginnt *Kami* sehr leicht. Die ersten Levels sind ideal als Training geeignet und lassen euch schnell denken, dass ihr alles unter Kontrolle habt. Im Laufe der 40 Levels wird euer Hirn früher oder später aber richtig ins Schwitzen kommen.



» [C64] Am Ende muss das Bild eine einfarbige Fläche ergeben.



» [Atari 8-Bit] Dieses Herz sieht sehr verlockend aus, aber der Weg dorthin ist ziemlich gefährlich.

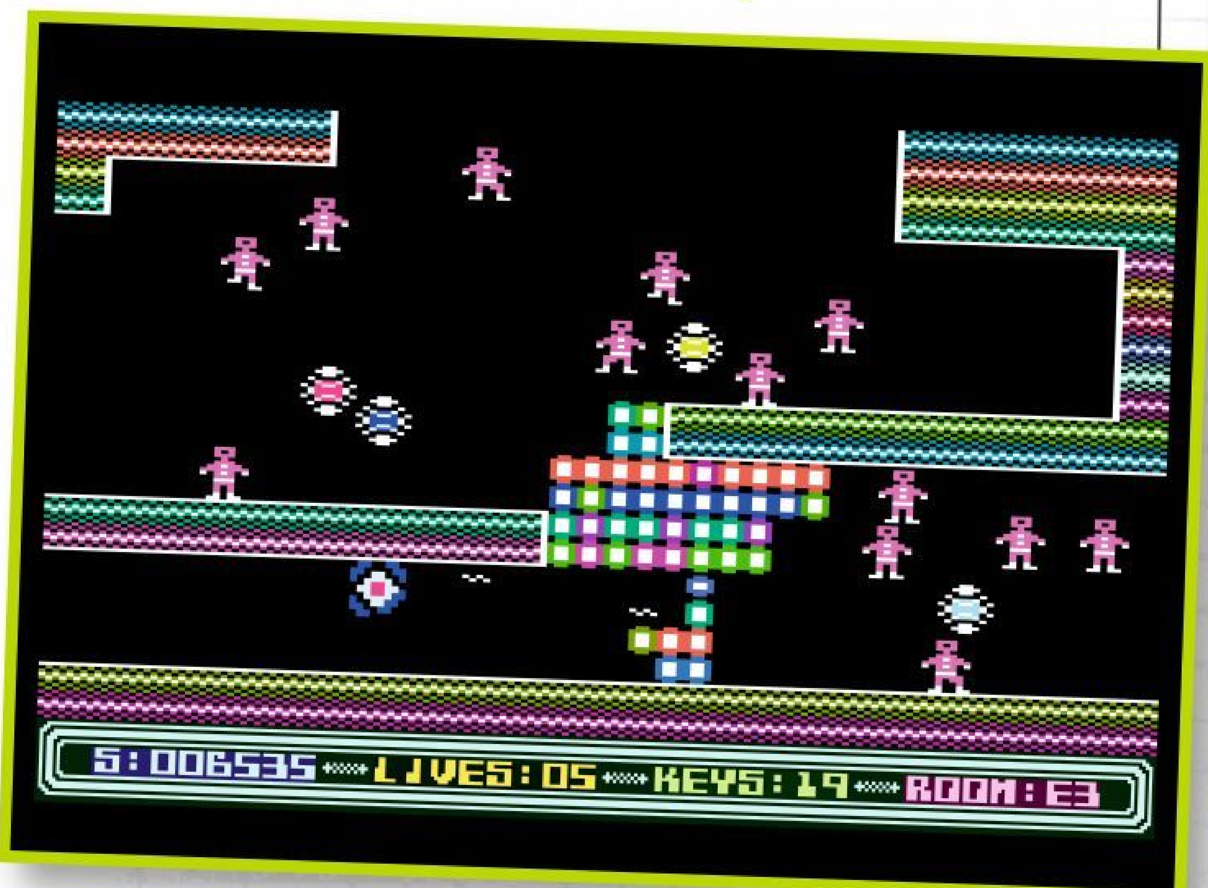
BERKS 4

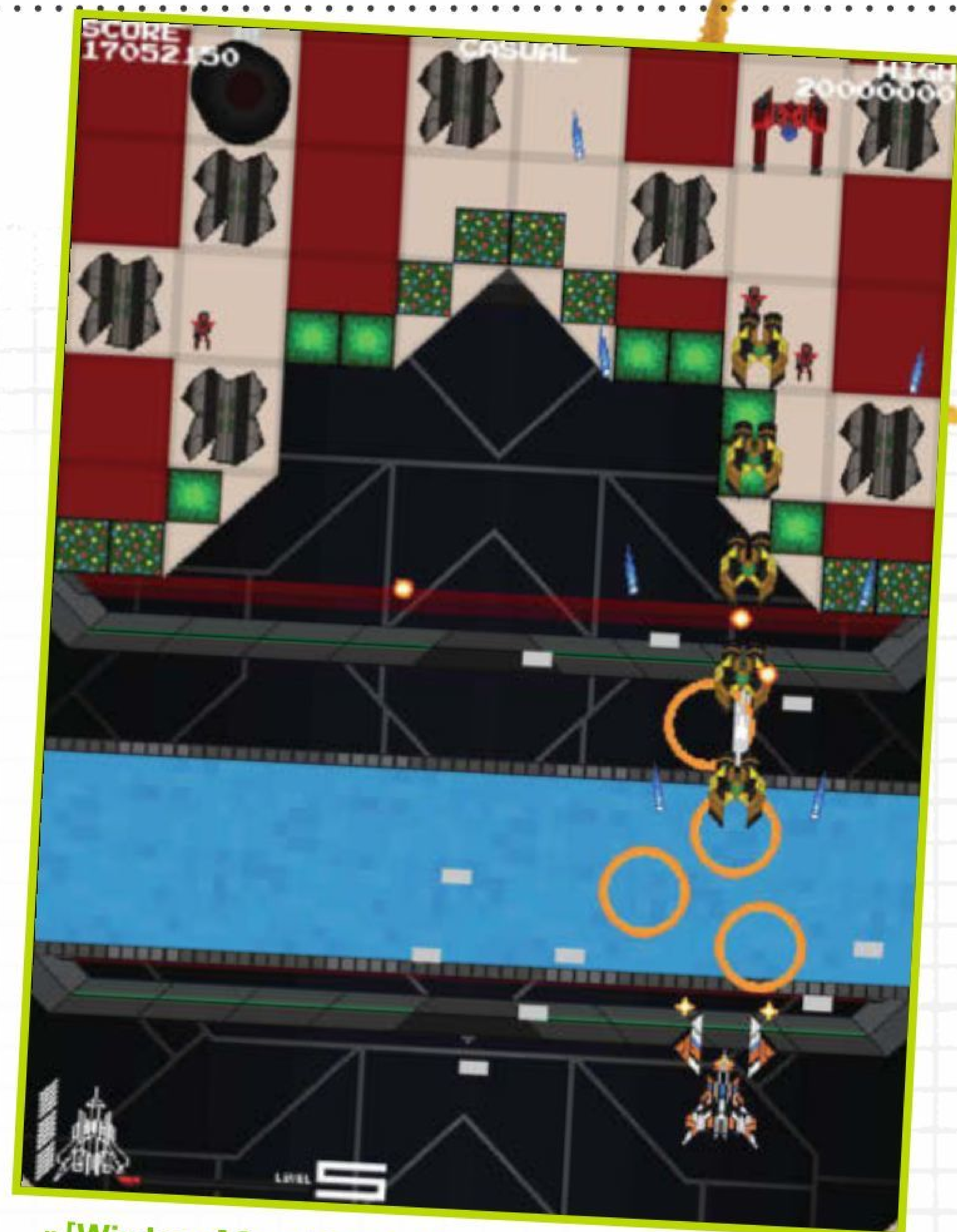
» **SYSTEM:** ATARI 8-BIT
» **ENTWICKLER:** JON WILLIAMS
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/berks-4-a8
» **PREIS:** GRATIS

Die Berks sind zurück, aber dieses Mal ist die Welt, die sie bewohnen, größer denn je. *Berks 4* besteht aus vier Levels mit jeweils mehreren Bildschirmen. Es wurde sogar die komplette Umgebung aus *Berks 3* für den Commodore 16 umgesetzt. Erneut wollen die Fieslinge um jeden Preis verhindern, dass ihr euch die Schlüssel schnappt, um das Kraftfeld am Ende eines Levels zu aktivieren.

Berks 4 ist ein Shooter mit Einzelbildschirmen, in dem es vor allem darauf ankommt, das Verhalten der Gegner kennenzulernen und zu verinnerlichen. Ein zu forsches Vorgehen wird oft mit dem Tod bestraft. Stattdessen ist Geduld gefragt, wenn ihr auch mal hinter Blöcken in Deckung geht und die Feinde zu euch kommen lasst.

» [Atari 8-Bit] Der Weg vorwärts ist blockiert, also lasst uns einen Tunnel graben.





» [Windows] So ruhig wie hier geht es in *Blastergear* selten zu.

BLASTERGEAR

» **SYSTEM:** WINDOWS
» **ENTWICKLER:** TEAM OVERLOADED
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/blastergear-win
» **PREIS:** GRATIS

Ein finsteres Orakel hat die Kontrolle über die Erde an sich gerissen. Sein Plan ist simpel: Alles Leben soll ausgelöscht werden. Ihr schwingt euch daher an Bord eures Volt Gear und stellt euch den Invasoren entgegen. Es ist keine Zeit zu verlieren – Pausen sind nur dann erlaubt, wenn ihr eure Waffen aufrüsten möchtet.

Blastergear bietet fünf Schauplätze, in denen ihr euch durch die schiere Vielzahl an schwer bewaffneten Feinden ballert. Spielerisch reiht es sich damit am ehesten in das Bullet-Hell-Untergenre ein – selbst auf dem Standard-Schwierigkeitsgrad könnte es Einsteigern zu hart sein. Wechselt in dem Fall lieber in den etwas gnädigeren Casual-Modus.

UWOL, QUEST FOR MONEY

» **SYSTEM:** AMIGA » **ENTWICKLER:** PURPLES STUDIOS » **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/uwol-amiga » **PREIS:** GRATIS

Der niedliche Blob Uwol leidet unter Geldmangel und kommt daher auf die aberwitzige Idee, den Storm Palace auszurauben. Der ist wie eine Pyramide aufgebaut, weswegen ihr ganz oben beginnt und euch Raum für Raum nach unten arbeitet.

Neben den Patrouillen müsst ihr euch vor einem Geist in Acht nehmen, der immer dann auftaucht, wenn der Timer abläuft. Uwol trägt zwar eine gepanzerte Weste, die hält aber auch nur einen einzigen Treffer aus. Wie in den anderen Umsetzungen überzeugt *Uwol, Quest For Money* auch auf dem Amiga mit seinem flotten Gameplay. Der Schwierigkeitsgrad ist knackig und manchmal auch frustrierend. Vor allem aber ist das Spiel zu jeder Zeit motivierend.



» [Amiga] Die Wachen haben mit Dieb Uwol ein kleines Problem.



STUNT CAR RACER

» **SYSTEM:** BBC MASTER » **ENTWICKLER:** BITSHIFTERS » **DOWNLOAD:** https://bitshifters.github.io/posts/prods/bs-scr-beeb.html » **PREIS:** GRATIS



» [BBC Master] Die 3D-Engine ist spartanisch, aber zweckmäßig.



» [BBC Master] Dieser Sprung wird nicht gut enden.

Der legendäre Geoff Crammond begann seine Karriere einst auf dem BBC Micro. Dort entwickelte er Spiele wie *Aviator, Revs* und *The Sentinel*, die allesamt überraschend komplexe 3D-Engines verwendeten. Sein Rennspiel *Stunt Car Racer* fand auf 8-Bit-Computern jedoch nur in die C64-Garage.

Drei Dekaden nach der ersten Veröffentlichung brachte das Team von Fandal im Jahr 2018 einen Port für die 8-Bit-Computer von Atari heraus. Inspiriert von der Umsetzung fasste Kieran Connell von den Bitshifters den Entschluss, *Stunt Car Racer* auch auf den BBC-Computer zu bringen.

Die eigentlichen Rennen, die auf zwei Teilnehmer begrenzt sind, finden wie schon im Original auf Strecken statt, von denen Sicherheitsinspekteure Albträume kriegen würden. Steile Hügel, scharfe Steilkurven und Rampen sind die Markenzeichen der Kurse – Leitplanken, die euer Gefährt im Notfall in der Spur halten, hingegen weniger. Vor allem die Sprünge müssen geübt sein: Stimmen hier Timing und Winkel bei der Anfahrt nicht, geht die Landung schief und eure Karre nimmt Schaden. Auch sonst solltet ihr dringend darauf achten, so wenig Unfälle wie möglich zu bauen.

Dieser Port von *Stunt Car Racer* basiert zwar auf einem ähnlichen Code, auf dem BBC Master profitiert er aber von einem Geschwindigkeitsbonus. Das Spiel läuft schneller als auf dem C64 oder den 8-Bit-Ataris, was sich auch in den Reaktionen bei der Steuerung bemerkbar macht und dadurch für Kenner ein wenig Eingewöhnung erfordert. Ist diese Hürde aber einmal überwunden, werdet ihr euch flugs für einen Platz in der Bestenliste nominieren.

PET FROGGER

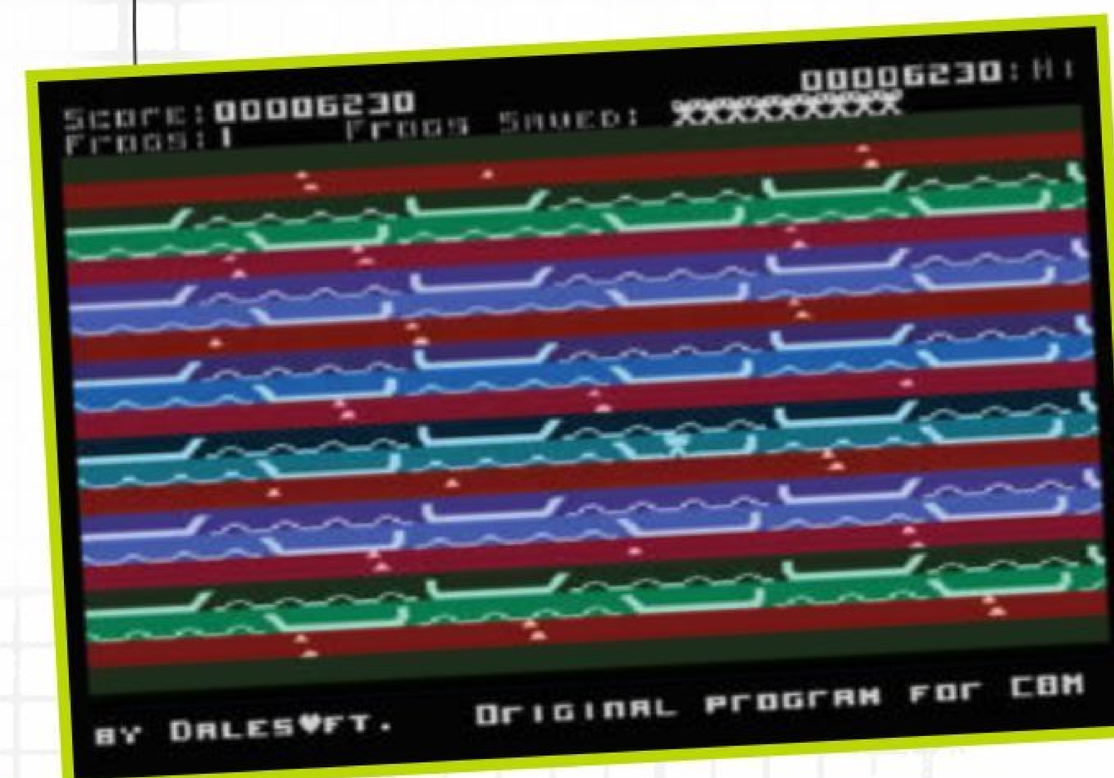
» **SYSTEM:** ATARI 8-BIT
» **ENTWICKLER:** KEN JENNINGS
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/pet-frogger-a8
» **PREIS:** GRATIS



» [Atari 8-Bit] Kein Straßenverkehr, dafür umso mehr Boote …

Pet Frogger stammt ursprünglich vom Commodore PET und ist eine eher ungewöhnliche Wahl für eine Portierung auf die 8-Bit-Geräte von Atari. Einmal mehr stand der Klassiker *Frogger* Pate, jedoch wurden viele Elemente ausgelassen. Weder müsst ihr auf den Straßenverkehr achten noch euch mit Schildkröten auseinandersetzen. Auch das Zeitlimit und der finale Sprung auf das Lilienblatt wurden gestrichen.

Stattdessen müsst ihr in *Pet Frogger* Boote abpassen und über sie auf den nächsten sicheren Küstenstreifen hüpfen. Die größte Herausforderung liegt darin, dass ihr euch nicht zurück, sondern nur nach vorne und zur Seite bewegen könnt. Gerade im späteren Spielverlauf wird es teils richtig schwierig.



» [Atari 8-Bit] An den Küstenstreifen dürft ihr kurz verschnaufen.

RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich" vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.

TOLLES AMIGA-SONDERHEFT

Ich möchte euch von ganzem Herzen danken für das fantastische Amiga-Sonderheft! Mein liebster Heimcomputer kommt in der allgemeinen Retro-Betrachtung so gut wie immer zu kurz, trotz einiger wirklich guter Artikel in den vergangenen Retro-Gamer-Ausgaben. Die Spiele-Auswahl ist euch gelungen, dennoch habe ich unter anderem *Lotus Esprit Turbo Challenge, Bundesliga Manager Pro, Great Courts 2, Silkworm, Stunt Car Racer, Rick Dangerous, Kick Off* und *Ultima V* vermisst. Was mir ebenfalls gefehlt hat, ist eine Vorstellung der damaligen Amiga-Magazine, allen voran *Amiga Joker*. Kaum ein Spielemagazin war so synonym mit seinem System! Anbei übrigens ein Foto von meinem aktuellen Retro-Gaming-Setup.

Ja, wir mussten einige wichtige Spiele weglassen, fast alle deiner Nennungen standen bei der Heftplanung noch auf der Liste. Nur bei Ultima V möchte dir der Ultima-Beauftragte der Redaktion, ein gewisser „Artos Langer", widersprechen: Die Amiga-Fassung war der C128-Version insgesamt unterlegen, die Grafik hatte nicht denselben Charme und statt 16 Musikstücken gab es gerade mal eines. – Red.



SPÄTER SPIELEKONTAKT

Als Bürgerkriegsflüchtling bin ich erst in der neuen Heimat und mit elf Jahren mit Videospielen in Kontakt gekommen, damals (Ende der 80er) mit einem Atari 2600 nebst diversen Spielen, der S/W-Fernseher fand sich auf einem Flohmarkt. Wir konnten uns im Asylheim an *Pitfall, Atlantis* oder *Moonpatrol* nicht satt spielen. Da ein 300 D-Mark teures NES mit seinen Sehnsucht erregenden Hochglanztiteln in weiter Ferne lag, musste der Hunger nach Nextgen-Grafik pragmatisch gestillt werden. Ich begann damit, die Atari-VCS-Spiele meiner Tauschpartner konsequent nach „HQ-Titeln" abzugrasen. Die Ausbeute ließ auf sich warten, bis ich an *Solaris* kam, das noch heute meine Emotionen hochfahren lässt, sobald ich den Raketenantrieb zischen höre. Mit inflationärer Verbreitung der 8-Bit-Systeme und einem Schülerjob entspannte sich die Situation, ab da konnte ich *Salamander, Zelda* oder *Punch Out* suchten. Ab 1993 wechselte ich dann zum PC und spielte *Comanche* oder *Doom*. Und heute? Kaum habe ich mir eine Retro-Kellerbar eingerichtet, lässt der neugierige Nachwuchs die prall gefüllte Steam-Spielebibliothek auf dem Ryzen-PC links liegen und daddelt mit dem Joystick *Millipede* und Co. Ich kann ja solange die Retro Gamer lesen. Chaled O.



MAD-TV-TRAUMA

Ausgelöst durch euren *Mad TV*-Artikel in Ausgabe 2/19 kamen bei mir schlagartig geradezu grauenvolle Erinnerungen aus der Vergangenheit zurück. Es müsste mein 13. Geburtstag im Dezember 1990 gewesen sein, mein Cousin schenkte mir eine Computerzeitschrift, der eine Demo-Version von *Mad TV* beilag. Ich hatte von diesem Spiel bereits gelesen. Und schob die Diskette sofort in meinen Vobis-Highscreen-286er mit 16 MHz und 20-Megabyte-Festplatte. Immerhin VGA, keine Soundkarte. Die Demo lief ohne Probleme und wir spielten den einzigen verfügbaren ersten Tag im Spiel immer und immer wieder. Kurze Zeit später kaufte ich mir das komplette Spiel bei Karstadt, fuhr mit dem Bus nach Hause und installierte es. Starten, Namen eingeben, Männchen läuft auf das Gebäude zu, betritt den Fahrstuhl, und der PC legt einen Reboot hin. Auch beim nächsten Versuch. Wut, Trauer und Hilflosigkeit – alles vereint. Zurück bei Karstadt lief es problemlos auf dem PC im Laden. Die meinten, es läge

RETRON 2 HD



Gerade weil es seit einigen Jahren massig offizielle und inoffizielle Emulatoren-Konsolen gibt, sticht das **RetroN 2 HD** heraus: Es handelt sich den Nachbau eines NES sowie SNES in einem Gehäuse, mit zwei Modulschächten für die Original-Cartridges. Per Wahlschalter stellt ihr auf Aus, NES oder SNES. Es gibt noch einen kleinen Schalter hinten, mit dem ihr das Format zwischen 4:3 und 16:9 wechselt; echte Retrofans spielen natürlich nur in 4:3. Es liegen zwei Controller mit langem Kabel bei, einmal im NES- und einmal im SNES-Layout – aber keinerlei Module: Die müsst ihr aus der eigenen Sammlung beisteuern oder via Ebay und Co. organisieren.

Welchen Sinn das **RetroN 2 HD** hat? Es bietet einen komfortablen (Wieder-)Einstieg in die beliebte 8- respektive 16-Bit-Konsolenwelt von Nintendo und gibt das Bild in guter, vermutlich bewusst leicht unscharfer Qualität via HDMI an moderne Monitore und Fernseher aus, der Look ist also nicht so klinisch rein wie bei einem Emulator. Alternativ könnt ihr aber auch per Video-/Audio-Kabel einen Röhrenmonitor anschließen. HDMI- und Video-Kabel liegen bei, nur fehlt ein Stromstecker für das mitgelieferte USB-auf-USB-Micro-Kabel, das die Konsole mit Strom versorgt (typische Handy-USB-Adapter funktionieren). Kostenpunkt: rund 90 Euro, unter anderem bei *www.worldwidedistribution.de*



SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de

Forum: www.gamersglobal.de/retro

Brief: eMedia, Retro Gamer, Hans-Pinsel-Str. 10b, 85540 Haar

am installierten Highscreen-DR-DOS statt MS-DOS. Monate nach dem Kauf installierte ich das Spiel mal in EGA. Es lief, sah aber nicht so schön aus wie die Demo-Version… Vielen Dank für diese und viele andere Retro-Erinnerungen aus glorreichen Zeiten! Mirco van de W.



MEGA DRIVE MINI

Eigentlich war es für den 19. September 2019 angekündigt, jetzt aber kommt das **Sega Mega Drive Mini** doch erst am 4. Oktober in den deutschen Handel. Für etwa 75 Euro erhaltet ihr eine Emulator-basierte Konsole, zwei Controller, ein Strom- und ein HDMI-Kabel, vor allem aber 42 vorinstallierte Spiele, von denen etliche echte Mega-Drive-Klassiker sind. Hier eine Auswahl: *Alex Kidd in the Enchanted Castle, Castlevania: Bloodlines, Contra: Hard Corps, Darius, Earthworm Jim, Ghouls'n Ghosts, Golden Axe, Gunstar Heroes, Phantasy Star IV, Shining Force, Sonic the Hedgehog, Space Harrier 2, Streets of Rage 2, Tetris, Virtua Figher 2* und *Wonder Boy in Monster World*. Nach NES Mini, SNES Mini, TheC64Mini, Playstation Classic und Neo Geo Mini könnt ihr also eure Minikonsolen-Sammlung demnächst erweitern.

VORSCHLAG: TELEMATCH

Da ihr für die 4/2019 einen Artikel über die *Power Play* geplant habt: Wie wäre es, wenn dem ein Schwerpunkt über die *TeleMatch* folgen würde? Über die damalige Redaktion und die Macher sind im Internet keinerlei Informationen zu finden. Chefredakteur war Hartmut Huff (verstorben 2003). Ein Interview mit den damaligen Mitarbeitern Helge Andersen, Elke Leibinger oder Björn Schwarz wäre klasse! Markus G.

Leider haben wir keinen Kontakt zu den erwähnten Personen. Wenn jemand uns einen Kontakt herstellen könnte (oder eine von ihnen sogar mitliest), sind wir offen für den Vorschlag! – Red.

LOST MOGELPACKUNG OF INFOCOM

Die in der letzten Retro Gamer erwähnten *Lost Treasures of Infocom* habe ich mir Mitte der 90er als CD-Ausgabe geholt – damals bei einem US-Importeur für knapp 100 D-Mark. Zu meiner großen Enttäuschung enthielt der große Pappkarton bei der CD-Version… eine CD. Mehr nicht. Bei Stiftung Warentest wäre das als Mogelpackung durchgefallen. Dirk S.

Auch die CD-Fassung der Lost Treasures *enthielt Anleitungsbücher, Karten und wichtige Utensilien (allerdings nur fotokopiert/gedruckt statt in der Originalqualität). Deine Schilderung klingt so, als wäre da ein Fehler geschehen oder sogar bewusster Betrug.* – Red.

SPIEL GESUCHT

Ich bin auf der Suche nach einem Computerspiel, das meiner Erinnerung nach aus einer Computerzeitschrift stammte. Es ging darum, als Manager eine Band zu gründen. Man hat also die Musiker gesucht (es konnten sogar Jodler sein) und mit steigendem Erfolg der Band das Tonstudio ausgebaut. Auch goldene Schallplatten konnte man sich verdienen. Kann mir jemand sagen, wie dieses Spiel heißt? Arne T.

Wir dachten im ersten Moment an To be on Top *von Chris Hülsbeck, Uwe Meier und Matthias Sykosch, aber das war natürlich kein Zeitschriften-Listing. Weiß einer unserer werten Leser, um welches Spiel es sich handeln könnte?* – Red.

RETRO-TERMINE

Die folgenden Termine könnten in den nächsten Monaten interessant für euch sein. Es fehlt ein wichtiger Termin ab November 2019? Dann teilt ihn uns doch bitte für das nächste Heft mit! Unser Dank gilt Michael Schmitzer von Kultboy.com, Holger Aurich vom DoReCo, Dennis Grundmann sowie dem RetroGames e.V. Wer einen Retro-Event vermisst, melde sich bitte per E-Mail an die Redaktion.

BÖRSEN

Gamescom 2019
20.–24. August 2019
(20. August: Fachbesucher)
Eintritt: ab 7 Euro
KölnMesse, Köln
www.gamescom.de

6. Retro Game Convention Zwolle
25. August 2019
Zwolle, Niederlande
www.facebook.com/RetroGameConZwolle

RETROLUTION!2019
31. August/1. September 2019
Kulturhalle Steinheim, Hanau
www.homecon.org

DeReCo-Party #11
13.–15. September 2019
Schützenhalle, Anröchte
www.doreco.de

Arcadetreffen 2019
14. September 2019
Eintritt: 10 Euro
Flipper- und Arcademuseum, Seligenstadt
www.homecon.org

Classic Computing 2019
20.–22. September 2019
Börnekenhalle, Lehre
www.classic-computing.de

Connected 37
28./29. September 2019
Kleine Stadthalle, Uetersen
www.vccev.de

Computermuseum Visselhövede
3. Oktober 2019,
9–18 Uhr
(Tag der offenen Tür)
Celler Str. 1, 27374 Visselhövede

14. Classic Video Games Convention
5. Oktober 2019
Kuchenheimer Str. 220, Euskirchen
Eintritt: 10 Euro
www.classic-videogames.de/cvgcon

HainCon 5
12. Oktober 2019
Feuerwehrhaus, Haingrund
www.homecon.org

Retro-Börse Rhein/Main
12. Oktober 2019
Bürgerhaus Marxheim, Hofheim
Eintritt: 6 Euro
www.retroboerse.de

Interface Kiel
2. November 2019
Jugendhaus Klausdorf
www.vccev.de

Retro-Börse in Oberhausen
2. November 2019
Zentrum Altenberg
www.retroboerse.de

Ejagfest 2019
2./3. November 2019
Kleinenbroich
www.ejagfest.de

HomeCon 56
23. November 2019
Bürgerhaus Alte Schule Großauheim
www.homecon.org

AUSSTELLUNGEN

Retro Games e.V.
Karlsruhe,
www.retrogames.info
Öffnet jeden Samstag von 20–1 Uhr und jeden 1. Dienstag im Monat von 19–23 Uhr. Eintritt 3 Euro, Spielen ohne Münzeinwurf

For Amusement Only e.V.
Seligenstadt,
http://for-amusement-only.de
Öffnet an jedem 1. Samstag im Monat von 15–21 Uhr. Eintritt 12 Euro, ermäßigt 6 Euro

Computermuseum Visselhövede
Visselhövede, Celler Str. 1,
www.computermuseum-visselhoevede.de
Vereinstreffen (Besucher willkommen) an jedem Samstag 14 Uhr

VORSCHAU

Retro Gamer 1/2020 erscheint am **14.11.2019**

30 JAHRE GAME BOY

Erstaunlich großes Gehäuse mit erstaunlich kleinem Display: Das ist der nostalgiebefreite Eindruck, den der Game Boy heute macht. Doch bei seinem Erscheinen 1989 (Europa: 1990) kam der Spielezwerg gut an und entwickelte sich dank Spieleangebot und geringem Batteriehunger zum Phänomen.



IHR KÖNNT **RETRO GAMER** AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 142, ODER BESTELLEN UNTER **shop.heise.de**

Shenmue





Nur fünf Tage nach dem kommenden **Retro Gamer** soll *Shenmue 3* erscheinen, 18 Jahre nach dem Vorgänger. Diese Gelegenheit lassen wir uns natürlich nicht entgehen und informieren euch im Heft über die schwere, geldvernichtende Entstehung des Originals.



Vor 19 Jahren ging Will Wright weg von seinen ewigen Städte-, Wolkenkratzer- und Ameisenhügel-Simulationen und „simulierte" das Leben selbst: Einem putzigen Sim erstellen wir ein karg eingerichtetes Haus und setzen ihn dort ab. Ab jetzt ist sein Leben in unserer Hand …





Wir hatten vergessen, wie monsterverseucht die Wüste von Tatooine ist. Aber es wird schon stimmen, dass sich Luke Skywalker im Sekundentakt kriechenden und fliegenden Getiers erwehren muss, denn würde *Super Star Wars* lügen? Wir stellen den SNES-Klassiker im Detail vor.

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Sebastian Ehnes, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm, Thomas Stuchlik, Christoph Vent

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Winnie Forster, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover, www.emedia.de

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schräder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS
Deutschland €12,90, Österreich €14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg €14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG
eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: shop.heise.de/rg-abo-shop-flexabo

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581



Copyright © 2019 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

eMedia GmbH

50 JAHRE
LANDUNG AUF DEM
MOND
DIE FASZINIERENDE
CHRONIK DER
MOND-MISSIONEN

Das geheime Apollo-Archiv
Die Chronik der Mondlandung
Die unbekannte Mondrückseite
Wie entstand der Mond?

Plus:
Die Mondmissionen
der Sowjetunion
und anderer Länder

Sonderheft
Space

Jetzt am Kiosk oder online:
shop.heise.de/space-mond

DOOM ETERNAL

RAZE HELL



JETZT VORBESTELLEN
22 · 11 · 2019

MITGLIED WERDEN



SLAYERSCLUB.BETHESDA.NET

#DOOM
BETHESDA.NET/DE/GAME/DOOM



Bethesda

© 2019 BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY. BETHESDA, BETHESDA SOFTWORKS, ZENIMAX AND RELATED LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF ZENIMAX MEDIA INC. IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. DOOM, ID, IDSOFTWARE AND RELATED LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF ID SOFTWARE LLC IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL RIGHTS RESERVED. "", "PLAYSTATION" AND "PS4" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.